Player one
Le Magazine N°1 des Consoles
Player one
Sega
Nintendo
PlayStation
Jaguar
Neo Geo
3DO
MK3
L'intégrale
Killer Instinct
le mode turbo
2 cadeaux
Le bubble-gum "Ta mère"
Les cards NBA
DBZ
Revient sur SNES et Game Boy
SECRET OF MANA 2
Un goût de perfection
Tekken
Découvrez les combos et les coups imparables
58 Novembre 95
32F
M 4413 - 58 - 32,00 F

LA BOUTIQUE TOON

JOIE : LES CADEAUX
JOIE : LES PRIX BAS
JOIE : LES PACKS
OUVREZ LE RABAT ! (JOIE)

CADEAU : CALENDRIER (1996!)

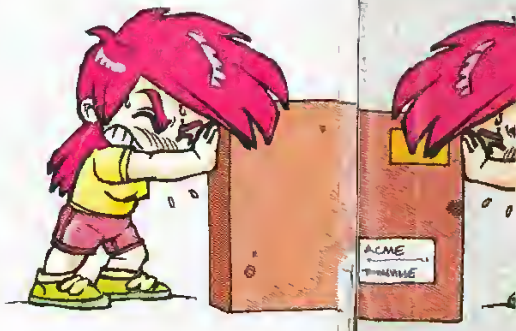
• Pour Noël, nous avons réalisé un calendrier spécial Japanimation. Vous y retrouverez vos héros préférés, et il est offert avec toute commande. Il n'est pas en vente. (Ou alors laissez votre n°CB sur http://en_or.com/merci/pour/lui)
• Cette offre est valable pour toute commande passée avant le 31 décembre, ce qui va vous obliger à rapidement gérer vos étrennes de noël. On est durs.

CADEAU : PLEIN DE RONDS !

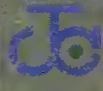
• Toujours pour noël, nous avons réalisé des ronds, enfin des Tap's, ou des Pogs. Ce sont des dessins originaux (adorables !). Donc, Collector.
• Cette offre est valable pour toute commande de plus de 250F passée avant le 31 décembre, et dans la limite des stocks disponibles (tirage à 10000 exemplaires) (Je serais vous, je me dépêcherais)

NOËL : FRAIS DE PORT = OF!

• Pour toute commande passée avant le 26/11/95, nous nous engageons à livrer avant le 13 décembre. Les frais de port sont alors gratuits. France métropolitaine seulement.
• Pour être livré immédiatement, les frais de port habituels (27F ou 37F) restent dûs. C'est le moment de laisser trainer négligemment Player One, Mmh?



PARMI LES MARQUES DISTRIBUÉES :



MANGAZONE AVEC SURPRISE ET JOIE DÉCOUVRIRAS !

LA BOUTIQUE TOON et MCM LA CHAINE MUSICALE

vous présentent

Mangazone est la première émission télé entièrement consacrée à la Japanimation : extraits de dessins animés, mangas, reportages, nouveautés...

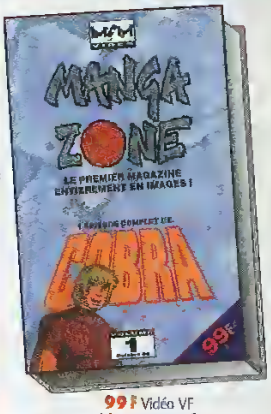
Chaque émission, d'une durée de 5 minutes, est diffusée sur **MCM**, chaîne accessible par le câble et le satellite (**Lu->Ve** : 6h55, 7h55, 8h55, 17h10, 19h55, 23h25 **Sa:** (best of) 17h30 **Di:** (best of) 9h00 et 19h30).

Si tu ne reçois pas MCM, ou si tu as raté des émissions, tu peux acheter la vidéo de **Mangazone** ! Cette cassette mensuelle rassemble en un «best-of» des émissions d'un mois et un épisode complet de dessin animé ! Son prix est de **99 F**, sa durée : 60mn.

Au sommaire de la cassette n° 1, Nov. 95
- L'homme de la semaine, Kosuke Fujishima.
- Black Jack, le médecin de Osamu Tezuka
- Cobra, la série culte de Buichi Terasawa.
- Ah! my Goddess...

Et des dizaines d'autres sujets sur l'actualité de la Japanimation et du Manga au Japon et en France.

INCLUS : le premier épisode de COBRA



99 F Vidéo VF
Mangazone 1

LES NOUVEAUTÉS EN RANG SERRÉS DÉCORTIQUERAS !

79 F Manga F
Cyber W.Z 1

77 F Manga F
Asatte D. 1

79 F Anime C. Jap
St Seiya 1-4

79 F Anime C. Jap.
DBZ 1-11

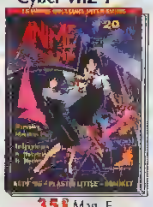
149 F Vidéo VF
Patlabor 1

139 F Vidéo STF
Iria 3

99 F Vidéo VF
Saint Seiya TV 1-4

169 F Vidéo VF
Ranma ½ Le film

169 F Vidéo VF
Fatal Fury


35 F Mag. F
Animeland 20

189 F Art B. Jap.
DBZ 1-4

77 F Manga F
Outlanders 1

99 F Vidéo VF
Nikky Lars. TV 1-4

99 F Vidéo VF
Sailormoon TV 1-4

99 F Vidéo VF
Ken TV 1-4

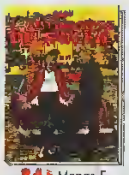
99 F Vidéo VF
Ranma TV 1-4

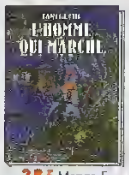
169 F Vidéo VF
Cobra 3

139 F Vidéo STF
Black Jack 1

30 F Manga F
V.G.Ai 9

57 F Manga F
Nom... Famille


84 F Manga F
Auto. Soleil


38 F Manga F
Homme...

149 F Vidéo VF
Street Fighter II

99 F Vidéo VF
Megalopolis 3

139 F Vidéo VF
Golgo 13

139 F Vidéo STF
Watt Poe

169 F Vidéo VF
Saint Seiya 4

57 F Manga F
Habit. Infini

38 F Manga F
Gon 1

57 F Manga F
Kiro

139 F VidéoSTF
Slow Step 2

169 F Vidéo TF
The Cockpit

169 F Vidéo VF
Star Wars 1-3

169 F Vidéo VF
The Mask

COMMANDE, CATALOGUE

- **Découpez**, recopiez ou photocopiez le bon de commande ci-contre et postez-le nous avec le règlement. Il ne sera encaissé qu'à l'expédition. Commande sur papier libre, merci d'indiquer «PL1195».
- **Expédition des Colissimos** le jour même de réception de la commande! (Hors rupture de stock, bien sûr). N'oubliez pas le temps de la Poste! Une commande reçue le Lundi sera reçue le mardi en région parisienne («J+1») et le mercredi en province.
- **Frais de port fixes** quel que soit le nombre d'articles.
- **Frais de port à 0F** Entourez l'option «Special noel» dans la partie droite du bon de commande.
- **Catalogue couleur gratuit :** Demandez le nous par téléphone, minitel, ou à l'aide du bon ci-contre.

3614 TOON
Commande
Infos, Promos

(16.1) 49.76.19.63
Lu-Ve 10h-19h Sa 10h-18h
Fax (16.1)43.97.32.36

LA BOUTIQUE TOON
Libre réponse N°268
94109 SAINT-MAUR Cedex

BON DE COMMANDE

À retourner sans affranchir à : **La Boutique Toon / Libre réponse n°268 94109 SAINT-MAUR Cedex**

	ARTICLES COMMANDÉS	PRIX
1		
	CADEAU Le calendrier Boutique Toon 96 offert avec chaque commande reçue avant le31 decembre 1995	Gratuit
2		
3		
4		
5		
	CADEAU Les tap's de La boutique toon pour toute commande supérieure à 250F. Tirage limité	Gratuit
6		
7		
	Catalogue couleur (gratuit même si vous ne commandez pas)	Gratuit

NOM :
PRÉNOM :
ADRESSE :
CODE P :
VILLE :
PL1195

Date de naissance :

(QUEL QUE SOIT LE NB. D'ARTICLES)
FRANCE MÉTROPOLITAINE :
SPECIAL NOEL : Gratuit
(Colis chez vous avant le 13/12/95, Commande impérative avant le 26/11, France Métropolitaine seulement)
Envoi normal (5 jours environ) 27 F
Envoi **Colissimo** (J+2 en province, J+1 en RP) 37 F
Supplément envoi recommandé 12 F
Contre-remboursement : ajoutez 39 F
BELGIQUE SUISSE LUXEMBOURG :
Envoi économique 60 F
DOM/TOM : frais de port sur devis
TOTAL À PAYER

- ❑ Chèque (à l'ordre de «Pixtel»)
- ❑ Mandat (ordre : «Pixtel»)
- ❑ Contre Remboursement
- ❑ Eurocheque (ordre : «Pixtel»)
- ❑ CB, Visa, Eurocard, Mastercard

N° ____ **Signature :**
Expire à fin : ___ / ___

PLAYER ONE est une publication
de MÉDIA SYSTÈME ÉDITION
19, rue Louis-Pasteur - 92513 BOULOGNE Cedex
Tél. : 41 10 20 30 Fax : 46 04 80 57
36 68 77 33 (Jeux) 36 69 77 33 (SOS Player)
3615 PLAYER ONE
Internet : player@imaginet.fr

Directeur de la publication : Alain KAHN

RÉDACTION
Directeur de la rédaction : Pierre VALLS
Rédacteur en chef : Olivier SCAMPS
Secrétaires de rédaction : Nathalie ROY-REUILLER, Lionel BARCILON, Jean-Henri DERVEAUX
Rédacteurs : Stéphane BURET, Christophe DELPIERRE, Mathieu GARRAUD, Guillaume LASSALLE, Stéphane PILET, Christophe POTIER, Olivier RICHARD (responsable cinéma/manga), Sam SOUTBOUI (responsable import/on line), François TARRAIN (responsable Stop info), Reyda SEDDIKI, Julien VAN DE STEENE, Jean-François VIÉ.
Traducteurs : Reyda SEDDIKI, Christophe SOIROT

Directeur artistique : Christian DAO

PUBLICITÉ
Tél. : 41 10 20 40.
Responsable publicité et marketing : Fernne MICHAELIS
Chef de publicité : Delphine BRONN
Assistante marketing : Stéphanie LEGENDRE
Minitel - Audiotel : Laurence GORBEC, Arielle FRIGAMIS.

FABRICATION
Responsable de la fabrication : Isabelle DERVEAUX
Assistante de fabrication : Yvonne RICHARD
Maquettistes : Jean-Marc GASNOT, Stéphane NOEL, Gédéric MONE-MIKAULT (stagiaire)
Infographiste : Gilles RENOULT, Wladimir MAGEOT (stagiaire)
Photogravure : Pi-M
Impression : SNIL

Service abonnement
BP 4, 60700 Sacy-le-Grand
Tél. : (16) 44 69 26 26

Service des ventes : PROMÉVENTE Michel MICA
(réservé uniquement aux dépositaires de presse)
Contact : Pascal DION
Tél. vert : 05 19 54 57 au terminal EB6

MÉDIA SYSTÈME ÉDITION, SA au capital de 4 millions de F.
RCS Nanterre B 341 547 024
Président-directeur général : Alain KAHN
Responsable financière et comptable : Sylvie BRUTINAUD
Comptabilité : Isabelle MANTRAND
Secrétariat : Marina Gomes

Commission paritaire n° 72 809 Distribution NMPP.
Dépôt légal janvier 1996
Tous les documents envoyés sont publiés sous la responsabilité de leur auteur et restent propriété du magazine

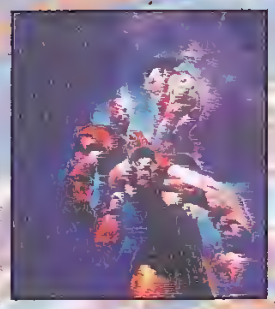
Photos tous droits réservés Jean-Luc LUYSSEN, Christophe LUXEREAU
Illustrations de couverture :
DBZ © Birds Studio/Shueisha/Toriyama - Secret of Mana © Square Soft - Personnages MK3 © Williams

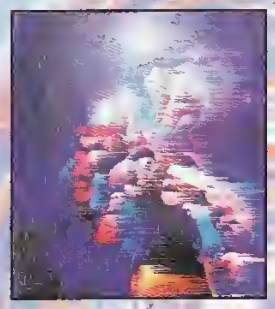
Ce numéro comporte en supplément un bulletin-jeu, un promo-pack et une carte d'invitation au concours Luxi Game sur le salon Europeanim, déposés sur la couverture et ne pouvant pas vous être séparément.

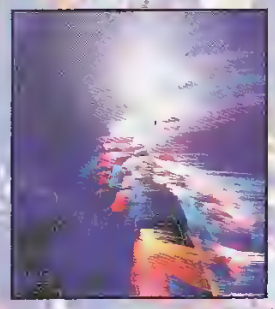
À QUI ÉCRIRE ?

Si vous avez quelque chose à dire (en bien ou en mal) à propos de PLAYER ONE, écrivez à :
Sam Player, PLAYER ONE, 19, rue Louis-Pasteur
92513 Boulogne Cedex
Pour la rubrique Trucs en Vrac, toutes vos lettres sont les bienvenues. Envoyez vos trucs, vos trouvailles les plus extra : les meilleurs seront publiés. Écrivez à Astucesman,
PLAYER ONE, 19, rue Louis-Pasteur
92513 Boulogne Cedex.
Pour les Plans & Astuces,
adressez votre courrier à Pierre ou à Sam.

M. LAUFFRAY







édito

La folie PlayStation souffle sur l'Europe. Plus de 100 000 consoles vendues en un week-end, des jeux qui squattent les charts, les gros titres en rupture de stock instantanée, c'est du jamais vu ! Sony a donc gagné haut la main la première bataille. On s'y attendait un peu, remarquez, mais personne n'envisageait un tel raz de marée. Il est vrai que Sega a raté son lancement en mettant sur le marché une Saturn trop chère et nantie de trop peu de hits. Même les campagnes de pub de la firme au hérisson manquaient de leur créativité habituelle. On ne se serait pas endormi sur ses lauriers du côté de chez Sonic ? Mais après la claque initiale, la contre-attaque est en cours. Alors, que manquait-il à la Saturn ? Un prix attractif ? Le constructeur vient de s'aligner sur son concurrent Sony. Des jeux flashy ? Virtua Fighter 2 et Sega Rally offrent enfin une réalisation digne des meilleurs titres PlayStation. Reste le plus difficile : inverser la dynamique et rétablir la confiance des acheteurs et des éditeurs. Rude tâche mais Sega a prouvé par le passé que la position d'outsider lui réussissait. Quoiqu'il en soit, le marché des 32 bits a tout à gagner à cette guerre. Sega sans Sony, ou Sony sans Sega aurait certainement joué la seule carte de la rentabilité. Ici, ils sont obligés d'aligner des prix agressifs, de développer les meilleurs jeux, d'attirer les éditeurs tiers les plus intéressants, bref de rivaliser d'ingéniosité pour vous séduire, vous, les consommateurs. Conséquence : les nouvelles consoles ont toutes les chances de s'implanter plus vite que prévu. Quand on pense qu'un troisième larron, Nintendo, s'apprête à secouer tout ce joli monde... Wonderful life !

Sam

OFFRE SPÉCIALE D'ABONNEMENT

oles
gros
ny a
1 peu,
est
une
m-
ivité
é de
t en
?
jeux
tion
erser
eurs.
ts a
ega
ont
eux,
er
de
lar-
life !
bam
EMENT

Ta mère, elle va vouloir une console pour Noël !

EARTHWORM JIM 2

Disponible sur Mega Drive et Super Nintendo

Tu peux retrouver le premier épisode de Earthworm Jim sur Game Boy et Game Gear.

Du Cirque-Le-Plus-Nul de Evil le Chat à la planète Viande, retrouve Earthworm Jim pour une course poursuite délirante à travers la galaxie. Au cours de ta rude journée de travail Jim devra sauver des fermes, sortir vivant d'une cuisine et se montrer plus malin que Psy-Crow.

Es-tu prêt à relever le défi ? Peux-tu manier de nouvelles armes particulièrement impressionnantes ? Vraiment ? Alors fâche ce magazine, cours jusqu'au magasin le plus proche et prouve-le !

- *Plus de 5 nouvelles armes !*
- *Fouette, cours, saute, et vole avec ton ami Jim jusqu'à la victoire !*
- *Retrouve tes personnages préférés : la Princesse Quelque-chose-en-leur, Psy-Crow, Peter le Chiot, Bob le Poisson Rouge et plein de nouveaux ennemis !*

Virgin Interactive Entertainment [illegible] 75015 Paris
Service consommateurs [illegible]
Earthworm Jim 2™ © 1995 Shiny [illegible] reserved.

sommaire

10 Courrier

14 Stop Info

42 Over the World

67 Dossier Mortal Kombat 3

79 Dossier ISS Deluxe

93 Tests

140 Vite Vu

147 Les Slayer One

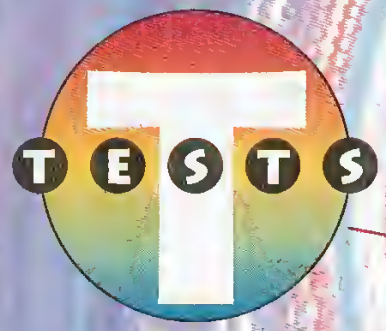
148 Trucs en Vrac

153 Dossier Tekken

160 Plans & Astuces

168 Reportage

Secret of Mana 2, Wing Arms, Golden Axe Duel, deux nouveaux DBZ et les meilleurs jeux venus de l'étranger.



Bubu, Stef et le Flou dynamitent l'actualité.

Toute l'actualité des mangas étrangers... et un entretien avec Darrow.

Yoshi's Island, Donkey 2... toute l'actualité jeu et mangas.

Le jeu de baston gore remet le couvert. Chris et Chon lui explosent les entrailles.

Ce soir, on met le feu au meilleur jeu de foot du moment.

Tekken s'impose comme une référence. Explications.

ça va chauffer, alors attrapes ta manette par les cornes.

SUPER SKIDMARKS

La plus démentielle des courses autos débarque sur vos Méga Drives, aux commandes d'engins délirants vous pourrez affronter jusqu'à 3 amis en simultanés sur plus de 40 circuits pleins d'embuches. Tous les parcours ont été réalisés en vrai 3D, ainsi pour la première fois tous les obstacles, sauts et dérapages ont des effets réalistes. L'originalité et le fun de ce jeu, (courses de vaches, 4 écrans en un, adaptateur 4 joueurs inclus, etc...) en font l'un des plus drôles jamais réalisé.

Codemasters pure gameplay

MEGA DRIVE™

Super Skidmarks is a trademark of Armstrong Communications Limited.
Codemasters is using the trademarks pursuant to a licence.

Le 25 c
si un
ressemble à u
32 bits, ne r
c'est peut-êt

5 décembre, un cadeau à une riez pas, être le vôtre.

"Il va faire l'excellents jeux, la vitesse et la puissance de calcul sont fantastiques. L'Ultra 64 est la première console dotée d'un vrai processeur 64 bits, le plus puissant et le plus rapide du marché."
Shigeru Miyamoto, responsable de tous les développements sur N.U. 64.

L'Ultra 64 arrive en 1996. Il suffit d'attendre sa sortie patiemment.

le Courrier de Sam Player

Vous êtes toujours aussi dingues de mangas ! Je reçois tellement de lettres qui ont trait aux BD nippones et à la japanimation qu'il y a de quoi se croire dans les pages de *Manga Player* par moment. Heureusement, vous n'avez pas perdu la foi dans le jeu vidéo non plus. À en croire votre courrier, les nouvelles consoles vous passionnent. Alors, PlayStation ? Saturn ? Ultra 64 ? Il faudra bien faire votre choix un jour.

Cher Sam,

Je passe sur les compliments à propos de ton mag pour te poser quelques questions.

1/ Est-il possible d'ajouter une rubrique arcade ?

2/ Que signifie le pourcentage du Player Fun ?

3/ Serait-il possible que *Player* mette un titre spécial pour les « super jeux ». Il m'est arrivé d'acheter un jeu très moyen autour de 85 %.

4/ Pourquoi si peu de wargames ?

5/ Pourquoi les éditeurs ne sortent-ils pas beaucoup de jeux faits à partir d'anciens ? J'ai joué à des jeux sur Atari avec de bonnes idées mais des graphismes à ch... et des bip, bip, boum en musique de fond. Pourtant, il suffirait d'améliorer le look et le son pour en faire des hits.

6/ À quand l'Ultra 64 ? Pour combien de francs ? Avec quels jeux ? Aura-t-elle les mêmes capacités 3D que la PlayStation ?

7/ Quelle est la puissance d'une Neo Geo. Et d'une borne d'arcade ?

8/ Pourquoi bon nombre de jeux ont-ils une fin bâclée ?

9/ Pour quand SF III et MK 4 ?

Bravo pour la rubrique des Player One ! Mes félicitations à monsieur et madame Player pour leur petit dernier *Manga Player*.

Benzoi

Salut Benzoi,

1/ Vous êtes nombreux à nous réclamer une rubrique consacrée à l'arcade. Le Tout-Puissant a exaucé vos prières puisque « l'Arcade dépasse les bornes » sera de retour dans le prochain *Player*.

2/ Le Player Fun est l'appréciation personnelle et totalement subjective du testeur. En clair, cette note marque le plaisir (ou le déplaisir) qu'il a éprouvé en faisant le test. La note générale est plus objective : elle prend en compte d'autres critères tels que l'avis d'autres rédacteurs, les capacités de la console, les autres jeux du même genre, etc.

3/ Tu trouves vraiment que c'est une bonne idée ? Moi, je pense que la note suffit pour se faire une idée. Quand un testeur met 85 % dans *Player One*, c'est qu'il considère qu'il s'agit d'un bon jeu. Mais, tu sais, les goûts et les couleurs...

4/ En occident, le public des wargames est en majorité constitué de possesseurs de PC. Les éditeurs hésitent donc à sortir ce genre de titres sur console. C'est dommage, d'autant qu'au Japon, des wargames sortent régulièrement sur nos machines favorites. Peut-être que l'arrivée des 32 bits va faire évoluer cette situation.

5/ Tu n'es pas seul à avoir eu cette idée. Il y a même un engouement en ce moment pour les vieux jeux. Nintendo a balancé plein de titres antiques sur Game Boy, Namco bosse sur une compil de ses vieux succès d'arcade sur PlayStation, Activision a conçu un Pitfall très sympa en 94 et Atari compte relooker tous ses classiques en « version 2000 » sur Jaguar (les prochains seront Defender 2000, Missile Command 2000 et Pong 2000).

6/ Pour en savoir plus sur l'Ultra, fonce donc en page 20 où on te dit tout. À en croire les développeurs, la console de Nintendo devrait être plus performante que la PlayStation mais tant qu'on n'a pas vu les jeux, il est difficile de juger. Et puis plus que la technique, c'est la manière dont les programmeurs exploitent la bécane qui compte.

7/ La Neo Geo est une 16 bits « boostée », optimisée pour les jeux en 2D. Ça veut dire qu'elle obtient des résultats équivalents aux 32 bits en 2D. En revanche, en matière de 3D, elle ne fera pas mieux qu'une Megadrive. Concernant les bornes d'arcade, ça dépend de la plaque. Certaines fonctionnent en 16 bits, d'autres en 32 bits. Et on commence à voir des plaques utilisant des puces 64 bits. Mais il n'y a pas que la puissance qui compte : ce qui fait la force des machines d'arcade, c'est le nombre de coprocesseurs spécialisés et l'importance de la mémoire.

8/ Parce qu'un certain nombre d'éditeurs considèrent que ce n'est pas très important. Je trouve ça regrettable.

9/ Street Fighter III est une arlésienne. Cela fait deux ans que des rumeurs l'annoncent et qu'on ne voit rien venir. Quant à MK 4, sois un peu patient : le numéro 3 vient juste de sortir !

Sam

Ave Sam

Inutile de te dire que j'attends chaque mois la parution de votre magazine avec impatience.

1/ Ne trouvez-vous pas exagéré de faire mois dossiers DBZ par an ?

2/ Maintenant que DBZ touche à sa fin, comptez-vous consacrer des dossiers à

[illegible] PA tout [illegible] comment vous l'avez fait avec Fatal Fury ?
3/ Pourquoi un dossier de temps en temps à un auteur comme Kumiko Takashi ou Masumi Shirow ne serait-pas une bonne idée ?
4/ Il y a [illegible] la majorité des OAV et films ne sortent pas en français ?
5/ Combien y a-t-il de films de St-Seya ?
6/ Pourquoi les volumes de Gunnm sont-ils moins vus que ceux de Dragon Ball ?
7/ Je termine en exprimant ma question de fond contre ce que font certaines chaînes de télé aux séries, en coupant certains passages. C'est du vandalisme. Pourquoi font-elles ça ?

Olivier 1/2

Salut Olivier 1/2,
1/ Milouse, Stef et Bubu, membres fondateurs du Comité Anti-DBZ sont entièrement d'accord avec toi. Mais bon, si on parle autant de DBZ, c'est parce que c'est, de loin, la série la plus populaire en France. En plus, la majorité des testeurs de la rédac apprécie les aventures de Goku et ses potes... au moins jusqu'aux derniers épisodes qui, il faut bien le reconnaître, manquaient de souffle et d'inspiration.
2/ Bien sûr, on le fera. Mais on est avant tout un canard de jeux vidéo donc on s'intéressera surtout aux séries très liées au monde du jeu comme Fatal Fury ou Final Fantasy.
3/ Même réponse que précédemment. *Player* consacrera surtout des dossiers aux mangas qui ont inspiré ou sont tirés d'un jeu vidéo. Mais consacrer plusieurs pages à des auteurs du calibre de Shirow, pourquoi pas ? Par ailleurs, n'oublie pas que nous sortons chaque mois un mag entièrement consacré aux mangas : *Manga Player*.
4/ Il y a de plus en plus d'OAV qui sortent en français. Ino en est dé-bor-dé !
5/ Il existe à ce jour quatre films St-Seya.
6/ Je ne sais pas trop. Mon opinion, c'est que Glénat est à la bourre en ce moment et qu'il privilégie la série de Toriyama, qui cartonne en France.
7/ Éternel problème. De nombreux amateurs de japanimation pensent comme toi. La principale cause de ces coupes est une forme d'auto-censure. Certaines scènes de violence et de sexe, acceptables par le public japonais, feraient scandale dans un programme français pour la jeunesse. Pour éviter cela, AB Production a développé sa propre censure. Le seul problème est que ces coupes apparaissent parfois bien arbitraires.

Sam

Salut Sam,

[illegible] Player depuis le numéro [illegible] et je le trouve de plus en plus [illegible]
1/ J'écoute en vain la compil [illegible] sans trouver la Warp zone.
2/ Matt Murdock et Madd Murdock [illegible] un ou deux ?
3/ [illegible] à pas si longtemps, j'ai découvert [illegible] chez mon libraire. Je sais que vous en parlez de temps en temps mais moi, je ne sais rien... Éclaire-moi [illegible]
4/ Je vous trouve un peu à côté de vous ces temps-ci. Est-ce à cause [illegible] World (22 pages dans le numéro 56) ?
5/ Que veut dire NDLR et RPG ?
6/ Enfin, je voudrais te faire savoir qu'il y a [illegible] un mag de jeux vidéo [illegible]

[illegible]

Hello Man,
1/ La Warp zone se trouve complètement à la fin de la compil. Il faut que tu laisses tourner le CD pendant une dizaine de minutes après le dernier morceau.
2/ Madd Murdock est le groupe de Matt Murdock.
3/ *mpc* est une revue dédiée au jeu PC publiée par MSE, le groupe de presse éditeur des *Player*. Il s'agit donc d'un de nos cousins. L'ignoble Milouse y commet même des articles sous son vrai nom : Julien Van de Steen (riez pas, il s'appelle vraiment comme ça !).
4/ C'est vrai que la rubrique Over The World a pris de l'embonpoint ces temps-ci (comme Iggy !) et que cela s'est fait au détriment des tests. Mais les meilleurs jeux continuent néanmoins d'être traités à fond (dossiers, tests de quatre pages...). Écrivez-moi pour me dire ce que vous en pensez.
5/ « Ndlr » signifie « note de la rédaction ». Ce sont des commentaires ou des compléments d'info qui n'ont pas été écrits par l'auteur de l'article. « RPG » est une abréviation signifiant « Rôle Playing Game » (jeu de rôle).
6/ Je m'en étais aperçu, figure-toi. Mais enfin, ce n'est pas parce qu'on s'intéresse aux jeux vidéo qu'il faut négliger tout le reste, pas vrai ?

Sam

Salut Sam,

Ton mag est toujours aussi bien et je voudrais que tu le saches.
1/ Le jeu Destruction Derby existe-t-il sur PC ? Est-il aussi bien que sur PlayStation ?
2/ Les jeux PlayStation et PC sont-ils compatibles ? En clair, si j'achète un jeu PlayStation, est-ce que je peux le lire sur un PC ?

François

Salut François,
Waouh, elle est courte ta lettre.
1/ Destruction Derby existe sur PC. Milouse, grand spécialiste, me dit qu'il est aussi bon que sur PlayStation à condition de jouer sur Pentium avec une carte vidéo accélérée.
2/ Absolument pas. Les jeux PlayStation sont rigoureusement incompatibles avec les PC. Les capacités et le langage des deux machines diffèrent. Il est vrai que de plus en plus de jeux sortent à la fois sur PC et sur PlayStation, mais le codage des deux versions n'a rien à voir, comme dans le cas des cartouches qui existent à la fois sur Super Nintendo et Megadrive.

Sam

PS : Re-bonjour Jane. Iggy est très intéressé mais également fauché comme les blés : il s'est ruiné avec *Shin Angel* et son abonnement Canal +.
Toujours de la part d'Iggy (décidément, il n'y en a que pour lui !), message à Maxximum : « Continue le combat, fais grandir mon fan Club, gars ! ».
Coucou, Vince : Matt a fait des albums (avant les Madd Murdock). Je crois qu'il a aussi réalisé un pressage limité l'année dernière. Écris-lui à la rédac, peut-être qu'il lui en reste.
Sébastien : Sympa ton code Killer, mais Bubu l'avait déjà trouvé avant que tu nous écrives.
Salut Pierre : pas mal du tout, ton fanzine. Je l'ai passé à Ino.
Hé, Ryu-Ken : dures, tes critiques. Tu m'appelles à la rédac pour qu'on en discute ?
Et, enfin, un mot pour le Mega Club : appellez Iggy ou Pedro à la rédac, ils vous expliqueront comment procéder.

Écrivez aux journalistes de la rédaction sur le 3615 Player One (tapez * BAL)

2590 F*

Tel est le nouveau prix de saturn.
Si vous n'en croyez pas vos yeux, relisez.

Quant à ceux qui ont déjà une saturn, un jeu leur est offert.

Pour connaître les modalités de cette offre, tapez 36 15 SEGA**
ou appelez le 36 68 01 10***. **1,29 F/min ***2,23 F/ min (prix TTC en vigueur)

CONSOLE SATURN

+ DAYTONA USA

+ MEMOIRE DE SAUVEGARDE DES JEUX

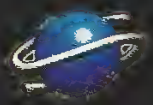
+1 MANETTE

+1 prise PERITEL

+ OUVERTURE MULTIMEDIA

(CD Audio, Vidéo CD, CD photo et dès 96 accès à Internet)

SEGA SATURN™



Stop INFO

SUPER MARIO WORLD 2

YOSHI'S ISLAND

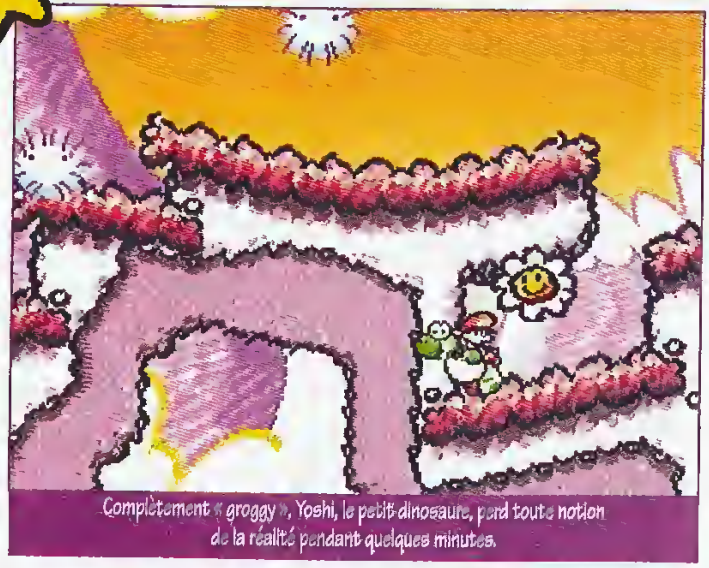
On attendait un gorille... C'est un plombier en couches-culottes qui régalera nos Super Nintendo à Noël.

Rare Software ayant pris un peu de retard dans le développement de Donkey Kong Country 2, Nintendo France se rabat sur un autre hit, qu'il gardait sous le coude et prévoyait de sortir au milieu de l'année 1996 : Yoshi's Island, plus connu sous le nom de Super Mario World 2. Ce nouvel épisode (présenté dans notre rubrique Over the World le mois dernier) vous propose de parcourir six mondes, comportant chacun huit niveaux. Comme dans de nombreux jeux Nintendo, il existe une façon simple de terminer le soft et une autre, réservée aux joueurs plus acharnés. La méthode consiste à finir chaque niveau d'un monde à 100 %, ce qui donne accès à deux cases secrètes.

Côté réalisation, le dernier-né de Miyamoto propose un florilège de ce qui se fait de mieux en matière d'effets spéciaux sur Super Nintendo. Au fil du jeu, vous aurez droit à de petits scrollings différentiels, de jolis effets de transparence, des zooms, des distorsions, des rotations, même à quelques objets en 3D qui en surprendront plus d'un. Certains ennemis prennent une taille monstrueuse, à faire trembler d'effroi le plus courageux des joueurs. Une telle débauche de moyens est rendue possible grâce à la présence d'un coprocesseur Super FX 2, inclus dans les cartouches. Et côté graphismes, tout est nickel. Certes, ce nouvel épisode ne bénéficie pas, comme Donkey Kong Country, de la

Un bébé tombe sur son dos.

Ils vont là, partout, mais à vous à mesure. Les sprites géants ne sont plus forcément des boss, mais aussi de vulgaires ennemis.



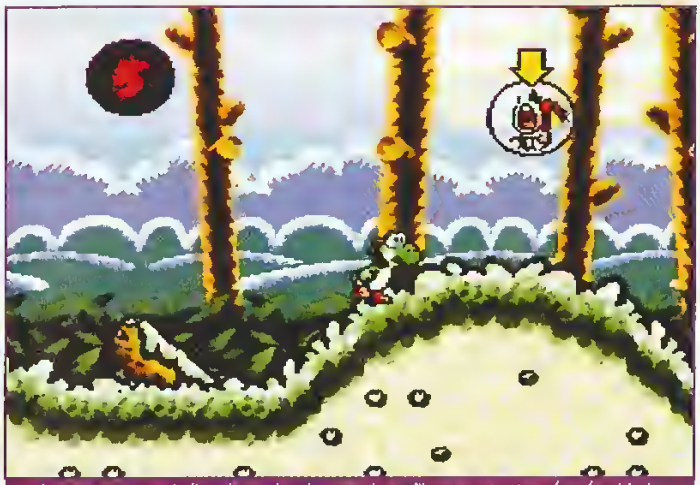
Complètement « groggy », Yoshi, le petit dinosaure, perd toute notion de la réalité pendant quelques minutes.

Si, après avoir fini Yoshi's Island, vous ne trouvez pas ce jeu si génial que ça, que faut-il donc vous mettre sous la dent ?

technologie ACM, qui permet de modéliser les personnages en 3D. Mais les couleurs explosent de partout... Les traits, volontairement épaissis, vous choqueront peut-être au début, mais, très vite, charmé par l'univers de « Mario bébé », vous apprendrez à les apprécier.

Cerise sur le gâteau, Yoshi's Island est intégralement traduit en français. Du scénario introductif au petit carré d'aide qui s'affiche durant les parties, tout sera facile à comprendre. Pour finir, sachez qu'une pile au lithium permet de sauvegarder automatiquement vos parties.

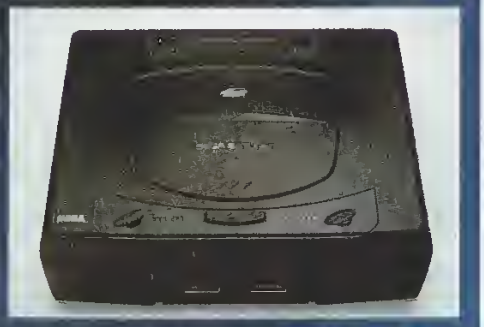
En somme, Yoshi's Island s'annonce comme un méga-hit, qui rivalise de qualité avec une bonne partie des jeux sur 32 bits. Ce n'est pas pour rien qu'il a fait exploser les charts au Japon. Qui a dit que Mario était « has been » ?



Le compteur vous indique le nombre de secondes qu'il vous reste pour récupérer Mario avant que Kamek n'envoie ses sbires pour le kidnapper.

SEGA ÉCRASE LES PRIX

Grâce entre le succès fulgurant de la PlayStation et la grosse cavalerie 16 bits de Nintendo, Sega commençait à se retrouver dans une position assez inconfortable à l'approche de Noël. Le constructeur a donc décidé de frapper un grand coup en abaissant les prix de toute sa gamme. Évidemment, l'effort le plus notable concerne la Saturn qui coûte 2 595 francs, avec Daytona USA. La 32 bits de Sega rejoint donc son prix sur celui de sa concurrente. C'est une bonne nouvelle : les deux machines se départageront désormais sur la qualité des jeux plutôt que sur des considérations tarifaires. Le prix des autres consoles de Sega baisse aussi. Pour exemple, la Nomad passe à 1 [illegible] F, la Megadrive (avec Sonic 2) à 599 F, la Mega CD à 799 F et enfin la 32X à 799 F ! Les jeux participent au mouvement. Pour 99 F, vous pourrez acquérir des « oldies » récoltés sur Megadrive et Mega CD (Ecco, Sylphead...). Quant aux nouveautés de la Saturn, elles ne devraient plus dépasser 399 F, sauf exception. Rappelons que tous ces prix sont indicatifs. Pour finir, sachez que si vous avez acheté une Saturn avant cette baisse de prix, Sega vous offre un jeu de votre choix ! Pour plus de renseignements, téléphonez vite au 45 52 12 12.

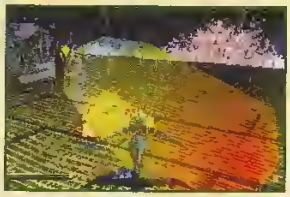


ULTRA PLAYER

TOUS LES DEUX MOIS EN KIOSQUE

REVERTHION SPECIAL...

Étrange jeu que ce Reverthion, sur PlayStation ! Au premier abord, on dirait une sorte de Panzer Dragoon, mais à y regarder de plus près, il passède plutôt des airs de jeu de baston. En fait, il s'agit d'un shoot them up mâtiné de combats au corps à corps. Mettant en scène des créatures surréalistes, Reverthion vous plonge au cœur d'une légende, prétexte à pas mal d'actions. Très beau, il devrait sortir au Japon en décembre et semble mériter le détour. Le rendez-vous est pris !



EARTHWORM JIM 2 SUPER NINTENDO

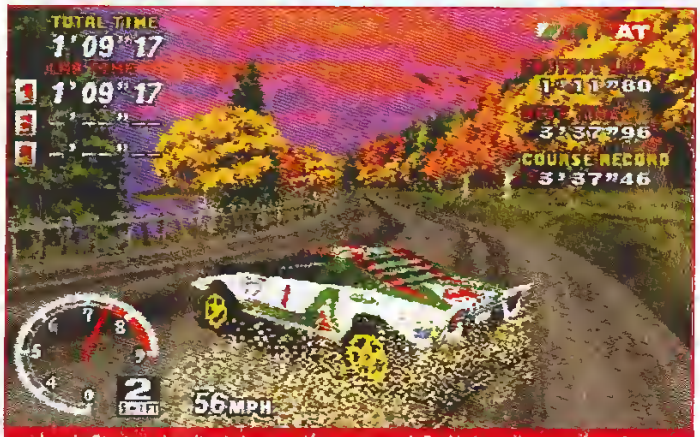
Impossible de tester EWJ 2 sur SN dans ce numéro de Player One car la version que nous avons eue entre les mains n'était pas finalisée. Mais pas d'inquiétude, dès le mois prochain, on vous la présentera en détail ! Sachez simplement qu'elle n'a rien à envier à sa cousine sur Megadrive (test en page 94).

SEGA RALLY

IMPRESSIONNANT

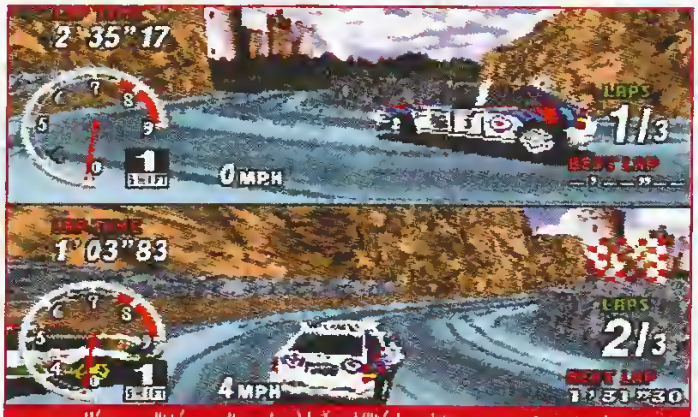
Plus de doute possible, Sega Rally va vous propulser au septième ciel ! Jugez plutôt...

L'adaptation de Sega Rally sur Saturn se précise de plus en plus avec cette nouvelle version, terminée à 80%, que Sega nous a présentée.
Dans cette mouture alléchante, nous avons pû découvrir deux nouveaux circuits (quatre au total dont un caché), une nouvelle voiture (la Lancia Stratos), les concurrents que vous devrez doubler, le mode Deux joueurs avec écran splitté ainsi que les trois vues en course !



Lancia Stratos, virevoltant dans un décor automnal. Quel lyrisme dans cet écran haut en couleur ! Ça rendrait presque poète le plus endurci des testeurs.

Pour nous y être assidument remis pendant quelques heures, nous pouvons vous l'affirmer : non seulement Sega Rally est beau à mourir, mais en plus il est ultra-jouable, que ce soit seul ou en duo. Ce petit bijou approche la perfection !
Il devrait investir les consoles le mois prochain au Japon et au mois de février 96 en France. Pourquoi si tard ? Eh bien, tout simplement pour nous offrir une mouture en plein écran ! Bon esprit...



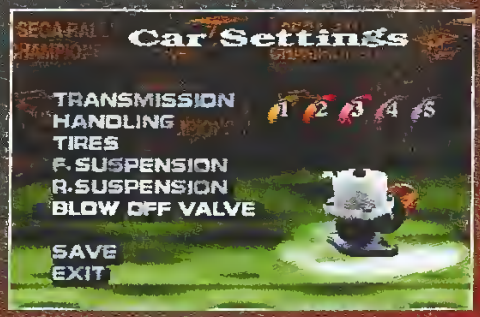
L'écran splitté ne nuit en rien à la jouabilité. Les deux concurrents peuvent sans problèmes se tirer la bourre ! Le pied intégral.

Voici le troisième circuit, aussi réussi que les autres.

Vos adversaires ne vous feront pas le cadeau de s'écarter sur votre passage !

NOUVEAU : LES REGLAGES

Avec Sega Rally, on en découvre toujours plus ! Désormais on peut régler sa voiture dans tous les détails : suspensions avant et arrière, transmission, direction et pneus. Cette option qui influe très sensiblement sur les performances des bolides n'existait pas dans l'arcade !



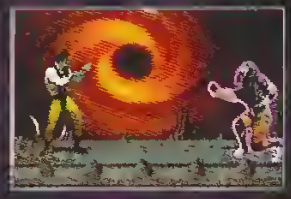
GAGNEZ

Téléphonez au 36 68 77 33 et testez vos connaissances. Les meilleurs d'entre vous gagneront des jeux Rapid Reload sur PlayStation.

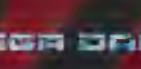
36 68 : 2,23 F la minute

MORTAL KOMBAT 3

AVALE ton GOûter Avant d'avaler tes DENTS



Tous les coups sur le 36 15 ACCLAIM et au 36 68 10 25*



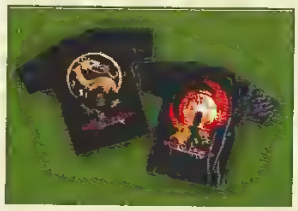
DBZ SATURN

Waouh ! Dans le courant du mois, Dragon Ball Z Saturn devrait arriver dans les boutiques nippanes. En revanche, la version PlayStation est repoussée à février en France On vous en reparlera le mois prochain.

CONCOURS MORTAL KOMBAT

Jouez sur le 3615 Player One et gagnez 30 tee-shirts Mortal Kombat !

Un de ces trois personnages n'appartient pas à l'univers de Mortal Kombat :
A/ Sonya Blade
B/ M. Bison
C/ Liu Kintaro



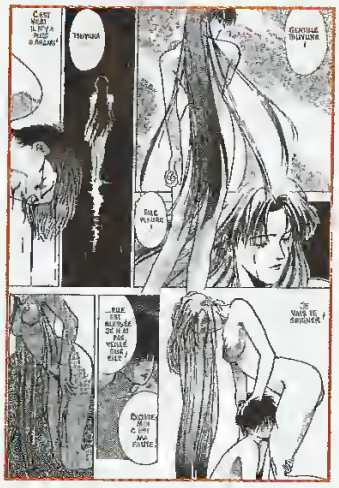
Si vous n'avez pas eu la chance de gagner, vous pouvez vous procurer les produits Mortal Kombat en écrivant ou téléphonant à : Ciné Store - Sans Interdit 55, rue des Épinettes, 75017 Paris. Tél. : (1) 42 63 17 96 au 3615 CINE STORE
Tarifs 3615 : 1,29 F/mn

FANTASTIQUE

LES ELEMENTALISTES

Second album de mangas publié aux éditions Kraken, Les Élémentalistes s'adresse aux fans de fantastique...

De présentation agréable (couverture cartonnée, impression nickel), Les Élémentalistes, de Takeshi Okazaki, souffre malheureusement d'une traduction malhabile qui en gâche un peu la lecture. L'album raconte comment une jeune fille, venue s'enterrer au fin fond du Brésil pour se suicider, va découvrir une race d'humanoïdes inconnus : les élémentalistes ! Chacun de ces personnages fabuleux représente un élément... Il y a donc l'élémentaliste du Feu, celui de l'Eau, etc. Éléments et élémentalistes s'opposent bien sûr joyeusement, et cela au grand effroi de l'héroïne, qui prend quand même le temps de tomber amoureuse d'un de ces curieux humanoïdes... Mention spéciale pour les dessins agréables de Takeshi Okazaki ! Pour ce qui est du scénario, c'est mystique et embrouillé à souhait. La traduction n'arrangeant rien, on se gardera bien de porter un jugement définitif sur cet aspect du travail de l'auteur. Il s'agit donc d'un album superfétatoire...

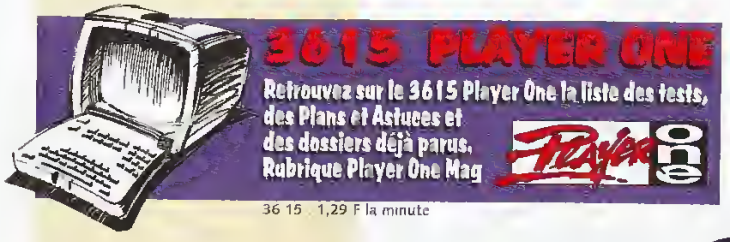


Les Élémentalistes, de Takeshi Okazaki Ed. Kraken.

NOUVEL ANIMELAND !

Le dernier numéro du meilleur fanzine français de japanimation vient de paraître... Comme d'habitude, AnimeLand propose des articles, dossiers et infos variés. C'est toujours aussi bien documenté et bien fait (seize pages en couleur).

Au sommaire du vingtième numéro : une interview de Katsuyoshi Nakatsuru (un designer de la série DBZ), les comptes rendus des festivals d'Annecy, Cinémanga et Anime Fair, des papiers sur Goku, roi des singes, Mimi O Sumaseba (dernière production du studio Ghibli de Miyazaki), Macross Plus (chronologie), et des tonnes d'actus en tout genre. Essentiel évidemment, et à commander sans plus tarder à leur nouvelle adresse :
Animarte —AnimeLand,
14 cité Griset, 75011 Paris.



REVENDEZ/ACHETEZ

30 à 80 % SCORE GAMES MOINS CHER

OUVERT DE 8H A 20H LUNDI AU SAMEDI			NOUVEAU !	OUVERT DIMANCHE MATIN			NOUVEAU !	OUVERT DIMANCHE MATIN	OUVERT DE 8H A 20H LUNDI AU SAMEDI
PARIS / CONSOLES	PARIS / CD-ROM	PARIS 16 ème	AMIENS	ANTONY	COMPIEGNE	POITIERS	ST DENIS	TOULOUSE	VERSAILLES	VENTE PAR CORRESPONDANCE
6 rue des Fossés St Bernard	17 rue des Ecoles	137 avenue Victor Hugo	19 rue des Jacobins	25 av. de la Division Leclerc	37 cours Guynemer	12 rue Gaston Hulin	Centre commercial St Denis	14 rue Temponières	16 rue de la Paroisse	46 rue des Fossés St Bernard
75005 PARIS	75005 PARIS	75116 PARIS	80000 AMIENS	N20 92160 ANTONY	60200 COMPIEGNE	86000 POITIERS	6 passage Arbalétriers 93000 ST DENIS	(angle rue St Rome) 31000 TOULOUSE	78000 VERSAILLES	75005 PARIS
(1) 43 290 290	(1) 46 33 68 68	(1) 44 05 00 55	22 97 88 88	(1) 46 665 666	44 20 52 52	49 50 58 58	(1) 42 43 01 01	61 216 216	39 50 51 51	(1) 43 290 290 +

LE NOUVEAU CATALOGUE DE NOEL EST ARRIVÉ ! TÉLÉPHONEZ AU 36 685 686 - IL EST GRATUIT !

+ 50 000 JEUX NEUFS & OCCASIONS

GAME GEAR / 32X / MEGA-CD

GAME GEAR NEUVE	599
GAME GEAR OCCASION	399
ACTION REPLAY PRO 2	249
ADAPTATEUR ALLUME CIGARE	99
CABLE DE LIAISON GEAR TO GEAR	79
HOUSSE BANANE	59
LOUPE WIDE GEAR	69
JEUX GAME GEAR NEUFS	
ALADDIN	239
ASTERIX GREAT RESCUE	249
BATMAN FOREVER	299
DAFFY DUCK	299
DESERT SPEEDTRAP/ROAD RUNNER	99
DR. ROBOTNIK	299
DRAGON : BRUCE LEE	289
EARTHWORM JIM	299
ECCO 2	299
F 1 CHAMPIONSHIP	149
FATAL FURY SPECIAL	299
FIFA 96	299
MICKEY MOUSE 2 - ILLUSION	259
MICROMACHINES 2	269
MORTAL KOMBAT 3	299
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	159
POWER RANGERS 2	299
PRIMAL RAGE	249
RISE OF THE ROBOTS	249
ROI LION (LE)	299
SCHTROUMPFS (LES)	289
SONIC DRIFT RACING	299
SONIC LABYRINTH	299
STARGATE	149
SUPER COLUMNS	299
SUPER RETURN OF THE JEDI	299
TALS ADVENTURES	299
WIZARD PINBALL	199
X MEN 2	299
JEUX GAME GEAR D'OCCASIONS	
DEVILISH	79
DONALD DUCK	139
MORTAL KOMBAT	149
OLYMPIC GOLD	149
STREETS OF RAGE	139
SUPER KICK OFF	99
WONDER BOY THE DRAGON'S TRAP	79
JEUX 32X NEUFS	
RC RACERS	TEL
FIFA 96	459
KNUCKLES CHAOTIX	399
MORTAL KOMBAT 2	349
NBA JAM TOURNEMENT EDITION	349
NIGHT TRAP (CD)	399
SHELLSHOCK	TEL
SOULSTAR X	TEL
SUPREME WARRIOR (CD)	299
VIRTUA RACING DE LUXE	449
WWF RAW	349

MEGA CD 2 NEUFS	799
MEGA-CD 2 OCCASIONS	549
MEGA-CD JEUX NEUFS	
BATMAN RETURNS	99
BC RACERS	399
DRAGON'S LAIR	449
DUNGEON EXPLORER	249
DUNGEON MASTER II	249
EARTH WORM JIM	399
FATAL FURY SPECIAL	249
NEKO FLYING	249
LETHAL ENFORCER 2	299
LETHAL ENFORCERS + 1 PISTOLET	199
LORDS OF THUNDER	299
LUNAR II ETERNAL BLUE (US)	449
NBA JAM	199
NIGHT TRAP (VF)	499
PITFALL	149
POWER RANGERS	399
PRINCE OF PERSIA	149
REBEL ASSAULT STAR WARS	149
SAMOURAI SHODOWN	399
SUPREME WARRIOR	199
TOMCAT ALLEY (VF)	449

MEGADRIVE

MEGADRIVE 2 NEUVE + PAD	499
MEGADRIVE 2 OCCASION + PAD	349
MEGADRIVE 1 OCCASION + PAD	299
ACTION REPLAY PRO 2	369
ADAPTATEUR UNIVERSEL JEUX US/JAP	99
ADAPTATEUR PRO CD-X	249
CEUX BATONGES MANETTES	69
JOYSTICK QUICKSHOT	49
MANETTE & BOITIERS COMPTITION PRO	89
MANETTE PRO 4	69
JEUX MEGADRIVE NEUFS	
ALIEN SOLDIER	299
ASTERIX-LE POUVOIR DES DIEUX	349
BATMAN FOREVER	399
BONKER'S	399
CASTLEVANIA NEW GENERATION	179
COMIX ZONE	429
DONALD DUCK A HAWAI	449
DR ROBOTNIK	299
DRAGON : VIE DE BRUCE LEE	149
EARTHWORM JIM 2	449
FEVER PITCH SOCCER	249
FIFA SOCCER 96	399
INDIANA JONES	TEL
IZZY'S QUEST FOR THE OLYMPIC	349
KAWASAKI SUPER BIKES	299
LANDSTALKER	469
LEGENDE DE THOR	449
LETHAL ENFORCERS + 1 PISTOLET	299
LETHAL ENFORCERS 2	399
LIVRE DE LA JUNGLE (LE)	369
MAKSUPILAMI	449
MICKEYMANIA	299
MICROMACHINES 96 + KIT	399
MIGHTY MAX	199
MORTAL KOMBAT 2	299
MORTAL KOMBAT	195
NBA JAM T EDITION	249
NBA LIVE 96	399
NHL HOCKEY 96	399
PETE SAMPRAS 96	369
PGA TOUR GOLF 96	349
PHANTASY STAR 4 V.F	449
POWER RANGERS 2	449
PRIMAL RAGE	349
REVOLUTION X	399

SAMURAI SHODOWN	449
SCHTROUMPFS (LES)	299
SHINING FORCE 2	369
SOLEIL	449
SONIC & KNUCKLES	269
SONIC COMPILATION	199
SPIROU	399
SPOT GOES TO HOLLYWOOD + POGS	399
STAR TREK DEEP SPACE 9	399
STREET RACER	399
STREETS OF RAGE 3	449
STRIKER	449
THEME PARK	449
VECTORMAN	891
WATERWORLD	449
WEAPONLORD	469
WORMS	367
WRESTLEMANIA	399
JEUX MEGADRIVE D'OCCASIONS	
ALADDIN	169
ALIEN 3	139
DESERT STRIKE	275
DR ROBOTNIK	189
DUNE 2 BATTLE OF ARAKIS	275
DUNGEONS & DRAGONS WARRIORS	199
EARTHWORM JIM	299
ETERNAL CHAMPIONS	125
FATAL FURY	169
FLASHBACK	169
NHLPA HOCKEY 94	199
NHLPA HOCKEY 95	169
PITFALL	169
POWER MONGER	169
PREDATOR 2	139
RINGS OF POWER	99
ROI LION (LE)	249

MORTAL KOMBAT 3
MD 449F
SNIN 499F

GAME BOY

GAME BOY NEUVE	305
GAME BOY OCCASION	199
GAME BOY COULEUR NEUVE	335
ACTION REPLAY PRO 2	249
ADAPTATEUR SECTEUR	49
ADAPTATEUR ALLUME CIGARE	19
BATTERIE HANDY POWER	149
HOUSSE PROTECTION + LOUPE + HAUT PARLEUR	199
HOUSSE PROTECTION NOIRY	39
KIT NETTOYAGE	29

JEUX GAME BOY NEUFS	
ALADDIN	249
ALIEN 3	149
ANIMANIACS	249
ASTERIX	199
BATMAN FOREVER	269
CUTTHROAT ISLAND	269
DONKEY KONG LAND	299
DR MARIO	199
FIFA 96	249
JUDGE DREDD	269
KILLER INSTINCT	299
LEMMINGS 2	279
LIVRE DE LA JUNGLE (LE)	249
MARIO'S PIEROSS	159
MICROMACHINE 2	249
MORTAL KOMBAT 3	249
NBA 95	269
NBA JAM 2 T.E	199
NHL HOCKEY 96	269
OBELIX	249
POWER RANGERS THE MOVIES	249
PRIMAL RAGE	269
ROI LION (LE)	249
SAMURAI SHODOWN	249
SCHTROUMPFS	249
TINTIN AU TIBET	299
UN INDIEN DANS LA VILLE	249
WATERWORLD	249
WORMS	249
ZELDA	249
JEUX GAME BOY D'OCCASIONS	
BATMAN	79
DONKEY KONG	169
EMPIRE CONTRE ATTAQUE	179
JURASSIC PARK	129
KIRBY'S DREAM LAND	119
MEGAMAN 2	169
MYSTIC QUEST	109
PRINCE OF PERSIA	175
STAR WARS	179
STARGATE	139
WOODLAND	169

SUPER NINTENDO

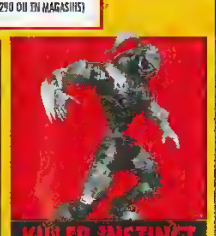
SUPER NINTENDO NEUVE + PAD	599
SUPER NINTENDO OCCASION + PAD	439
SUPER GAME BOY OCCASION	279
MANETTE TERMINATOR 2 BOUTONS	99
MANETTE D ORIGINE	119
JOYSTICK PROGRAMMABLE	199
ACTION REPLAY EKO 3	349
ADAPTATEUR UNIVERSEL JEUX US/JAP	99
ADAPTATEUR 3 JOUEURS	129
CABLE PERITEL	149
RALLONGE DE MANETTE	39
2 MANETTES INFRA ROUGE + RECEPTEUR	199
ADAPTATEUR SECTEUR	149

DONKEY KONG 2
SNIN 799F

ACHETEZ VOTRE PROCHAINE CONSOLE CHEZ SCORE GAMES NOUS VOUS OFFRIRONS SYSTÉMATIQUEMENT DES BONS D'ACHAT DE 20F À 200F

(VOIR MODALITES VIA TELEPHONE AU (1) 43 290 290 OU EN MAGASINS)

JEUX SUPER NINTENDO NEUFS	
90 MINUTES EURO PRIME GOAL (FOOT)	499
ADDAMS FAMILY VALUE	399
BATMAN FOREVER	449
CHRONO TRIGGER (US)	549
CUTTHROAT ISLAND	399
DOOM ULTIMATE CHALLENGE	499
DRAGON BALL Z 3 (JAP)	299
DRAGON BALL Z 4 (JAP)	549
DRAGONBALL Z3 ULTIME MENACE	489
EARTHWORM JIM 2 + 6 POGS + SLA	449
FIFA SOCCER 96	399
ILLUSION OF TIME + LUNE	469
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER	449
IZZY'S QUEST FOR OLYMPIC RINGS	399
KILLER INSTINCT	499
LE LIVRE DE LA JUNGLE	369
LE ROI LION	399
LEMMINGS 2	399
MECHWARRIOR 3050 (US)	449
MEGAMAN X 2	469
MICKEY ET MINNIE	449
MICROMACHINES 2	449
MORTAL KOMBAT 3	499
NBA JAM T E	199
OBELIX	459
PGA TOUR GOLF 96	399
POWER RANGERS THE MOVIE	499
PREHISTORIC MAN	499
PRIMAL RAGE	449
REVOLUTION X	399
SAILOR MOON	199
SCHTROUMPFS	469
SECRET OF MANA	449
SOCCER SHOOTOUT	449
STAR TREK : STARFLEET ACADEMY	399
THEME PARK	369
TINTIN AU TIBET	499
WARIO'S WOOD	399
WATERWORLD	449
WEAPONLORD	469
WORMS	369
WRESTLEMANIA	499
JEUX SUPER NINTENDO OCCASIONS	
ADDAMS FAMILY 2	139
ALADDIN	199
ALIEN 3	139
DONKEY KONG COUNTRY	199
EARTH WORM JIM	299
FATAL FURY 2	349
FIFA SOCCER	249
FLASHBACK	139
ILLUSION OF TIME	314
JUDGE DREDD	299
JURASSIC PARK	139
RUSTY'S SUN HOUSE	99
LE ROI LION	299



KILLER INSTINCT
SNIN 499F

SEGA SATURN

CONSOLE SATURN V.F SANS JEU	2199
CONSOLE SATURN V.F + DAYTONA	2590
ADAPTATEUR UNIVERSEL JEUX US/JAP	299
ADAPTATEUR 2 JOUEURS	259
ACTION REPLAY EKO	449
NAVIGA STICK	259
ARCADE RACER (VOLANT)	459
MEMORY CARD	349
MANETTE SATURN	189
2 MANETTES INFRA ROUGE	299
CARTE VIDEO MPEG	1190
JEUX SATURN NEUFS	
EUG (VF)	399
CLOCKWORK KNIGHT (VF)	349
CLOCKWORK KNIGHT 2 (VF)	349
CYBER SPEEDWAY (VF)	349
FIFA 96 (VF)	399
HI OCTANE (VF)	369
MANOIR DES ÂMES PERDUES (VF)	399
MYST (VF)	399
NHL HOCKEY (VF)	399
PANZER DRAGON (VF)	449
PARODIUS (VF)	399
PRIMAL RAGE (VF)	349
RAYMAN (VF)	399
ROBOTICA (TERMINATION (VF)	399
SHELLSHOCK (VF)	349
SHINOBI X (VF)	349
THEME PARK (CR)	399
VIRTUA FIGHTER REMIX (VF)	299
WORMS	349

ÉCHANGEZ VOTRE ANCIEN MATÉRIEL POUR UNE NOUVELLE CONSOLE 32 BITS !

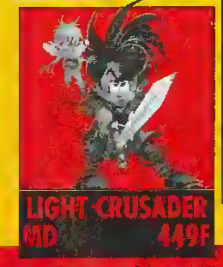
NOUS NOUS EFFORCERONS DE VOUS FAIRE LA MEILLEURE OFFRE DE REPRISE POSSIBLE !

PLAYSTATION

CONSOLE SONY PLAYSTATION (VF) + CD DEMO + BON ACHAT DE 200F	2099
MANETTE PLAYSTATION	199
MANETTE PROGRAMMABLE	349
DEUX MANETTES INFRA ROUGE	349
CARTE MEMOIRE	149
SOURIS	199
CAUSE DE LIAISON DEUX CONSOLES	189
MANETTE ASCII	249
JOYSTICK FIGHTER	399
MANETTE NEGCON (CONDUITE)	369
JEUX PLAYSTATION NEUFS (V.F)	
AIR COMBAT (VF)	349
DESTRUCTION DERBY (VF)	369
DISCWORLD (VF)	349
DOOM (VF)	399
DRAGON BALL Z (VF) ULTIMATE BATTLE	399
EXTREME SPORTS (VF)	349
FIFA 96 (VF)	349
HI OCTANE (VF)	369
INC CHAMPIONSHIP SOCCER (VF)	349
JUMPING FLASH (VF)	399
LOADED (VF)	369
NBA JAM 2 T.E (VF)	349
PHILOSOMA (VF)	345
POWER SERVE (VF)	349
RAPID RHOAD (VF)	399
RAYMAN (VF)	399
ROAD RASH (VF)	369
SHELLSHOCK (VF)	349
TEKKEN (VF)	399
THEME PARK (VF)	369
TOSHINDEN BATTLE ARENA (VF)	399
WING COMMANDER 3 (VF)	369
WIPE OUT (VF)	449
WORMS (VF)	349

JAGUAR ATARI

CONSOLE JAGUAR NEUVE	990
CONSOLE JAGUAR OCCASION	690
LECTEUR CD-ROM JAGUAR + 4 CD	1390
BUBSY	199
CANNON FODDER	399
DOOM	399
DRAGON	399
FLASHBACK	299
KRYMAN	499
SUPER BURN OUT	449
SYNDICATE	399
THEME PARK	399
VAL D'ISERE	399
WHITE MEN CAN'T JUMP + ADAPT 4 JOUEURS	449
HIGHLANDER CD	449
MYST CD	449



LIGHT CRUSADER
MD 449F

LIVRAISON COURSE EXPRESS

Commande par Carte Bleue ou (1) 43 290 290

Score Games livre en 2/3 heures maximum sur Paris et la région Parisienne par coursier express. Téléphonez au (1) 43 290 290 ou 3615 Score Games pour de plus amples renseignements

COMMANDEZ FACILEMENT

Téléphone (1) 43 290 290 — 3615 SCORE GAMES — SCORE GAMES 46 Rue des Fossés St Bernard 75005 Paris — FAX (1) 43 29 57 57

3615 SCORE GAMES

TEL : 36 685 686

CATALOGUE GRATUIT
TRUCS & ASTUCES
REVENTE DE VOS JEUX
CÔTE ARGUS DE VOTRE CONSOLE

SCORE GAMES - 46 Rue des Fossés St Bernard - 75005 Paris - Tel : (1) 43 290 290

☐ COMMANDE EXPRESS ☐ DEMANDE DE CATALOGUE GRATUIT

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

Code Postal ..... Ville .....

Tel ..... Date de naissance ...../...../..... Code Client

JEUX	Console	Neuf	Occasion	PRIX
FRAIS DE PORT (1 à 6 jeux : 30F)		CONSOLE 60F		30F
TOTAL A PAYER				

☐ Chèque : ☐ Mandat :

☐ Carte Bancaire N° :

Expire le ...../.....

Signature :

LIVRAISON 24H CHRONO

XI 11/95

ILLUSTRATIONS NON CONTRACTUELLES TOUTES LES MARQUES CITEES SONT DEPOSEES CITRIE VALABLE DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES PAN SOUS RESERVE D'ERREURS TYPOGRAPHIQUES RC PARIS B 383 210 453

LES JEUX DE L'ULTRA

Un certain nombre d'éditeurs occidentaux ont signé avec Nintendo et forment une « Dream Team ». On y retrouve de grands noms du jeu (Williams, LucasArt, Virgin, DMA Design...), ainsi que des boîtes plus typées micro (Spectrum Hollobyte, Mindscape, Sierra, Gametek...) et des sociétés venues de secteurs complètement différents comme la simulation « professionnelle » ou les effets spéciaux (Paradigm, Angel Studio...).
Par ailleurs, il est de notoriété publique que les partenaires japonais de Nintendo comme Square bossent sur l'Ultra.
On parle même de Namco, qui plancherait sur une conversion d'Ace Driver : une rumeur surprenante quand on connaît les liens de cet éditeur avec Sony.
En interne, le talent du maître Myamoto a été mis à contribution pour créer quelques jeux béton.

Voici la liste des premiers jeux attendus sur Ultra :
- *Killer Instinct 2 (Nintendo)*
- *Cruisin' USA (Nintendo)*
- *Ultra Mario (Nintendo) **
- *Final Fantasy (Square) **
- *Rabotech Academy (Gametek)*
- *Mortal Kombat 3 (Williams) **
- *Ultra Doom (Williams)*
- *Turok the Dinosaurs Hunter (Acclaim)*
- *Alien Trilogy (Acclaim) **
- *Top Gun (Spectrum Hollobyte)*
- *Monster Dunk (Mindscape)*
- *Star Wars - Shadow of the Empire (LucasArt)*

** non confirmés officiellement*

ULTRA 64

VOILA L'ARLESIENNE

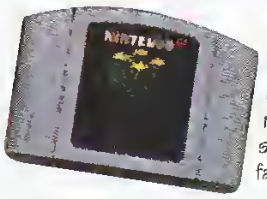
Dans un mois, Nintendo dévoilera sa Nintendo64, nouveau patronyme de la mythique Ultra 64. Questions/réponses.

Quel support utilisera l'Ultra 64 ?
L'Ultra 64 accueillera des cartouches d'une capacité maximale de 256 mégabits. Mais dans l'immédiat, seules des capacités de 64 mégabits seront proposées, pour d'évidentes

C'est lors du prochain Shoshinkai, fin novembre à Tokyo, que sera présenté le bébé de Nintendo et de Silicon Graphics. Si le nom d'Ultra 64 est encore maintenu dans les pays occidentaux, en revanche la console s'appellera Nintendo64 au Japon. Au Shoshinkai, elle devrait également être entourée de dix jeux. Pour distinguer l'info de l'intox, Player fait le point.

Les bornes d'arcade utilisant déjà la technologie Ultra 64 (Killer Instinct, Cruisin' USA) donnent-elles une idée des possibilités de la machine ?
Pas vraiment. En fait, ces bornes, conçues il y a deux ans, n'utilisaient que quelques-uns des chips qui ont été par la suite intégrés à la console. Il se dit aussi que la plaque de Cruisin' USA et celle de l'Ultra 64 n'auraient pas la moindre petite puce de silicium en commun.

Manifestement, le lancement de ces bornes était surtout un moyen pour Nintendo d'occuper le terrain, alors que l'Ultra 64 en était encore à l'état de prototype. Le hardware final offrirait bien plus de possibilités... Remarquez entre nous, cela vaut mieux parce que Cruisin' fait triste figure face à Ridge....



FICHE TECHNIQUE *

Si l'on en croit les développeurs qui s'y sont risqués, l'Ultra 64 serait un monstre de puissance. À l'instar des stations de travail de Silicon Graphics, dont elle reprend une partie du « hard », cette console est optimisée pour la gestion d'images en 3D temps réel. Elle intègre ainsi des fonctions avancées de traitement d'images plus coutumières du matériel professionnel que des bécanes de jeux. Citons « l'anti-aliasing » (qui élimine les effets d'escaliers sur les polygones) ou « l'interpolation trilinéaire » (qui supprime la pixellisation excessive lorsqu'un objet est redimensionné).

MOTEUR 3D :
- Processeur R4300 MIPS 64 bits cadencé à 100 MHz
- Reality Immersion : un U/DSP cadencé à 100 MHz spécialisé dans le graphisme et le traitement du son.

SUPPORT
- Cartouche de 8 à 32 Mo (64 à 256 mégabits).

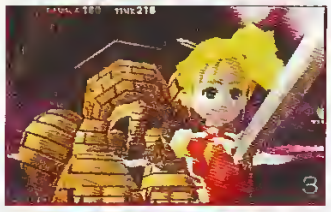
MÉMOIRE
- 3 Mo (24 mégabits).

SON :
- DSP 64 bits.
- Sampling à 44,1 kHz (qualité CD).
- 64 canaux PCM.

GRAPHISME
- Résolution de 320 x 224 à 640 x 480 sur un moniteur télévision standard
- Résolution maximale de 1 280 x 1 024 (sur TV HD).
- 16,7 millions de couleurs.
- Mapping, morphing, redimensionnement, rotation, Gouraud Shading, anti-aliasing et interpolation trilinéaire en temps réel.

DIVERS
- Quatre ports paddle.
- Un port d'extension.
- Un port cartouche.
- Un port d'extension mémoire.

** Spécifications susceptibles d'être modifiées.*



Square a montré récemment des images de Final Fantasy créées sur Silicon Graphics. L'ébauche d'un développement U64 ?

questions de coût. Deux raisons ont poussé Nintendo à faire l'impasse sur le CD-Rom : la lenteur de ce support et le prix des lecteurs (le constructeur tient à proposer sa console à un prix concurrentiel). Un algorithme de décompression intégré à l'Ultra devrait permettre de faire tenir un maximum d'infos sur chaque cartouche. Les inconvénients de ce choix sont connus :

- D'abord, la place disponible pour les programmes. Compression ou non, une cartouche offre beaucoup moins de place qu'un CD-Rom. D'ores et déjà, certains développeurs se sentent limités et se plaignent de ne pouvoir exploiter à fond la puissance de la machine. La musique et les séquences cinématiques seront certainement les premières victimes de ces coupes sombres.
- Ensuite, le prix des jeux : la cartouche est un support coûteux et les jeux Ultra ne seront sûrement pas donnés.

Y aura-t-il un lecteur de CD-Rom en option ?

Un lecteur de CD-Rom ? Certainement pas. En revanche, le président de Nintendo of America a parlé d'un « Bulky Drive » lors d'une interview donnée à un magazine japonais. Selon certaines sources, il s'agirait d'un lecteur de disques magnétiques, vraisemblablement de minidiscs. Chaque disque disposerait d'une capacité de 1 200 mégabits (150 Mo), à comparer aux 5 200 mégabits (650 Mo) d'un CD-Rom. Le « Bulky Drive » disposerait en revanche de deux avantages sur le CD-Rom : il serait huit fois plus rapide et réinscriptible. Il devrait coûter aux alentours de 200/250 dollars (1 000/1 200 francs).

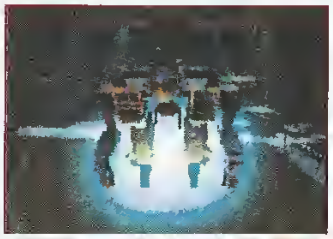
À quoi le paddle de l'Ultra 64 ressemblera-t-il ?

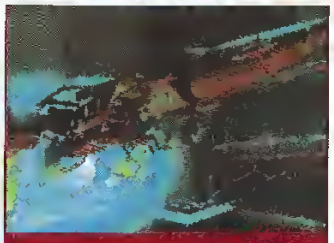
Nintendo vient de dévoiler le paddle de sa machine, de conception très novatrice. Il comportera une dizaine de bouton ;. à coté de la croix de direction, on trouvera une commande analogique, idéale pour les simus de vol et les jeux de course. Par ailleurs, quatre ports paddle seront intégrés à la console.

Quand sortira l'Ultra 64 ?

La machine devrait être lancée en décembre au Japon, puis en avril 1996 aux États-Unis pour un prix inférieur à 250 dollars (1 250 francs). Nintendo promet une sortie européenne dans la foulée. En players avertis, on tablera sur septembre 1996.

Sous l'égide de Mario, les premières pubs pour la Nintendo 64 bits (qui sera commercialisé sous le nom de Nintendo64 au Japon).





Les premières images de Robotech Academy (Gametek) ont été présentées en juin dernier, lors du salon E3.

K7 VIDEO

MC diffusion

MANGA

TRADING CARD US

+ de 800 références nous téléphoner

Magic US Chronicle (booster) :	13 f
Magic US Homeland (booster) :	20 f
Magic US Ice Age (booster) :	20 f
Magic US Ice Age (Starter) :	60 f
Magic Assemblée 4me Edition (booster) :	20 f
Magic Assemblée 4me Edition (starter) :	60 f

1 GRATUIT POUR 10 ACHETES :

XMen Ultra Fleer (le sachet) :	35 f
Spiderman :	30 f
Spawn :	25 f
Empire Strike Back Wide Vision	25 f

CADEAU : 1 sachet de HERO Collection et le catalogue de tous nos produits pour ta 1re commande*. *Offre valable jusqu'au 30/11/95.

Plus de 100 références Pal, Secam nous téléphoner

K7 VIDEO

IRIA 3	149 f
BAOH	139 f
UROTSUKIDOJI	149 f
LODOSS 6	139 f
ANGE DES TENEBRES	139 f
SHIN ANGEL 1 et 2	139 f
PATLABOR	159 f
SF 11	149 f
MOLDIVER	139 f
COBRA 3 et 4	165 f
SAMOURAI SHOWDOWN	165 f

Movies Card's Diffusion
B.P 118
47303 Villeneuve Cedex
Tél 53 40 21 93
Revendeurs : Tél 53 70 17 20

Offre valable jusqu'au 30/11/95 dans la limite des stocks disponibles. Les photographies ont un caractère illustratif. Document non contractuel

DRAGON BALL Z

139f ART BOOK N°3

Trading collection le sachet *	35 f	Laser Cards pour 1	7 f
Trading collection 10 sachets	320 f	Laser Cards pour 10	60 f
Hero collection n°4 le sachet	27 f	Classeur 60 cartes	30 f
Hero collection n°4 10 sachets	245 f	Classeur de luxe	149 f
Cardass n°24 par 1	5 f	Kit de luxe	129 f
Cardass n°24 par 10	46 f	Hard Case	40 f
Power level 15 par 1	5 f	Poster (N° modèles) fun	25 f
Power level 15 par 10	46 f	Poster (N° modèles) par 10	220 f
Credit card ou rami par 1	7 f	Pogs (pochette de 6)	12 f
Credit card ou rami par 10	60 f	Pogs (60 + 3 Sleeves)	110 f
Figurine 5 cm l'une	20 f	K7 DBZ du 1 au 11 (l'unité)	129 f
Figurines 5 cm les 10	150 f	K7 DBZ du 12 au 15 (l'unité)	149 f
PP Card 28, 1 pochette	3 f	(Sortie fin décembre)	
PP Card 28, par 35 pochettes	70 f		

Plus de 200 références Français ou Japonais nous téléphoner

Toutes les nouveautés

MANGAS JAPONAIS

Dragon Ball Z 42 vol	39 f/vol
Ken le survivant 28 vol	39 f/vol
Bastard 16 vol	39 f/vol
3x3 eyes 16 vol	55 f/vol
City Hunter 35 vol	39 f/vol
Sailormoon 10 vol	39 f/vol
Yuyu Hakusho 25 vol	39 f/vol
Rash 2 vol	39 f/vol
Orange Road 23 vol	39 f/vol
DNA 2 5 vol	39 f/vol
Saint Seya 28 vol	39 f/vol
Gunnm 9 vol	55 f/vol
Street Fighter Gaiden	75 f/vol
Dragon Quest 29 vol	39 f/vol

LIVRES

PHANTASIEN	189 f
Magic Knight Ray Earth	229 f
SIGNIPHIANT	269 f
Tirna Sorcha. "Akemi Takada"	229 f
MACROSS 7	139f

Bon de Commande

à retourner à : MC Diffusion - B.P. 118 - 47303 Villeneuve Cedex

(1) DESIGNATION	PRIX
Port (gratuit à partir de 300 frs)	30 f
TOTAL A PAYER :	

Mode de Paiement :
☐ Par Chèque
☐ Mandat
Nom : .....
Prénom : .....
Adresse : .....
.....
.....
Signature :

KILLER INSTINCT SUR GAME BOY

Une fois de plus, Killer Instinct fait la une en débarquant sur Game Boy ! Les coups spéciaux sont pratiquement identiques d'une version à l'autre, et les contours d'écrans ont été particulièrement travaillés. Si vous utilisez le Super Game Boy, la conversion disposera de tous ses atouts. Prévu pour décembre. La « Killermania » continue !

SNK ET SEGA FRICOTENT

C'est officiel, SNK et Sega viennent de signer un accord selon lequel des hits Neo Geo, comme Fatal Fury 3 ou King of Fighters '95 arriveraient sur Saturn ! En contrepartie, des titres Sega (on ne sait pas encore lesquels) verraient le jour sur Neo Geo CD. Reste à savoir quel éditeur développera quoi (est-ce SNK qui s'occupera de ses propres jeux sur Saturn ?), mais une chose apparaît certaine : les deux semblent très bien s'entendre...

ACCLAIM S'OFFRE PROBE

Acclaim vient de racheter la société anglaise Probe Software, une des plus grosses structures indépendantes de développement anglaises, à qui l'on doit entre autre Batman Forever. Cette association va permettre aux deux sociétés de combiner leurs talents en matière de programmation et de licences. Ce rachat sonne le glas de l'indépendance de Probe. C'est l'époque qui veut ça...

CHRISTOPHE LAMBERT

RAYDEN PARLE !

Venu à Paris présenter Mortal Kombat, Christophe Lambert — alias Rayden — a reçu les journalistes de *Player One* !

© Christophe Lucereau

PLAYER ONE : Le film Mortal Kombat a cartonné aux Etats-Unis. Vous vous y attendiez ?
CHRISTOPHE LAMBERT : Non ! Quand on fait un film, on sait jamais à quoi s'attendre. Là, on s'attendait à faire un premier week-end de quatorze-quinze millions de dollars, ce qui est déjà énorme, mais absolument pas à faire vingt-quatre millions !

Ton personnage a beaucoup d'humour. C'était voulu ou c'est venu spontanément sur le plateau ?
On a toujours voulu que le personnage ait de l'humour parce que, comme c'est le dieu de la foudre et des éclairs, il est au-dessus des humains. En introduisant de l'humour, on le rapproche des spectateurs..

Tu vas jouer dans le second film ?
J'ai signé pour... Mais, contrairement à ce qui s'était passé pour *Highlander 2*, j'ai un droit de regard sur le scénario, sur le metteur en scène, etc. L'avantage avec *Mortal Kombat*, c'est que le producteur Larry Kasanoff, qui a travaillé avec James Cameron sur *True Lies*, ne fera le film qu'avec la certitude d'avoir un bon résultat à l'écran...

Et le tournage ? À quelle date est-il prévu ?
Probablement, vers septembre-octobre 96. On retournera en Thaïlande. Avant, c'est la saison des pluies, on doit attendre qu'elle soit terminée...

Aimes-tu les jeux Mortal Kombat ?
J'y avais joué quand ils étaient sortis. J'ai laissé tomber ensuite car je n'avais pas le temps. Mais j'y ai rejoué au Brésil, à l'occasion d'une émission télé, et c'est revenu assez vite !

Aimes-tu les jeux en général ?
J'ai joué et je joue encore chez moi. J'ai les consoles Nintendo, Sega, etc. Je n'ai pas besoin d'avoir des machines à la pointe de la technologie, je joue pour m'amuser !

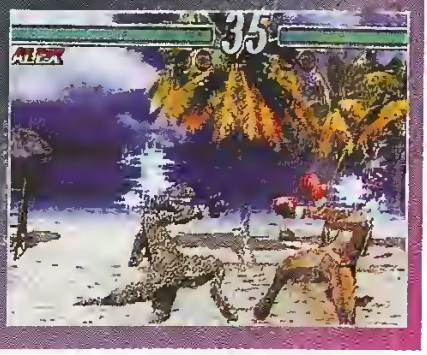
Quels sont tes projets ?
Mon prochain film sera *Grand Nord*. C'est un film d'action, une chasse à l'homme dans le Grand Nord américain. Ensuite, il y aura *Adrenalin*, l'histoire de trois flics appelés en renfort par un quatrième, coincé dans un immeuble où il y a un tueur psychopathe... Après, je jouerai dans une comédie de Jeannot Swarcz avec Richard Anconina. On commence le tournage cet automne à Marseille. L'année prochaine, j'interpréterai *Corto Maltese*, qui est adapté de la BD d'Hugo Pratt, et plus précisément de l'album *La maison dorée de Samarkand*.

© Christophe Lucereau

Propos recueillis par Inoshiro.

TEKKEN 2 KANGOUROU FIGHT !

Hallucinant ! La borne Tekken 2 propose un cheat mode que l'on devrait retrouver sur PlayStation. Il permet de jouer avec un kangourou ou un dinosaure ! ! Après avoir sacrifié au rituel « Insert Coins », il faut maintenir le bouton « Left Kick » enfoncé et appuyer sur Start. À l'écran de sélection, faites deux fois Haut puis lâchez le bouton « Left Kick ». Voilà, le tour est joué ! Et si vous préférez le dino, la manip est la même, mais cette fois avec le bouton « Right Kick ». Soyez assurés que nous essaierons ce cheat dès que le jeu arrivera sur nos PlayStation ! On vous tient au courant...



L'homme va devoir évoluer
pour aller sur Saturn.

SEGA SATURN

MANGA NEWS (1)

• *Chez Glénat, le treizième tome d'*Akira *devrait être sorti quand vous lirez ces lignes. Il rassemble la fin de l'histoire et quelques planches d'un art-book,* Akira Companion, *dont l'essentiel sera publié en France dans le quatorzième et dernier tome de la série (début 96). Toujours chez Glénat, le troisième anime-comic tiré du* Porco Rosso *de Miyazaki et un splendide art-book,* Porco Rosso, la légende *sont attendus d'un jour à l'autre chez les libraires. Sinon, les séries habituelles (*Sailor Moon, Ranma 1/2, Dragon Ball*) et le mensuel* Kameha *continuent leur petit bonhomme de chemin.*

• *Tankom vient de sortir la deuxième K7 de* Ah ! My Goddess *(troisième et quatrième OAV). C'est adorable, rigola et souvent savoureux. A se pracurer séance tenante ! Sinon, les autres mangas et vidéos de l'éditeur accusent un léger retard. Patientez un peu pour découvrir la suite de* RG Veda, *le 1er* Tokyo Babylon *et la nouvelle formule du fanzine* Tsunami. *Par ailleurs, Tonkam devrait sortir le 2e film de* Yû Yû Hakusho *avant la fin de l'année.*

• *Pléthore de nouveautés attendue prochainement chez Kaze Animation comme* The Cockpit *d'après Matsumata, et* Tenchi Muyo. *On revient dessus en décembre !*

• *Du retard chez AK Vidéo, puisque les secondes K7 de* Cobra *et de* Slow Step, *ainsi que les premières de* Blackjack, You're under Arrest *ne sortiront que fin octobre-courant novembre. Aussi prévus :* Watt Poe *(fin octobre) et* Humming Bird *(novembre ?).*

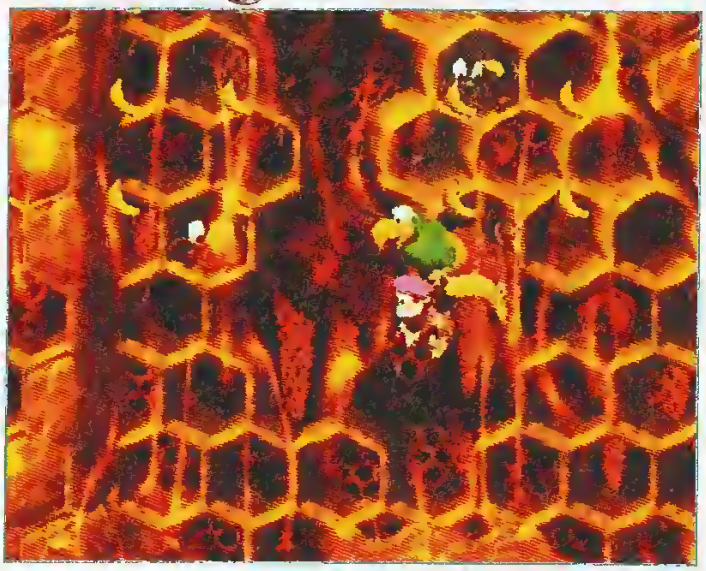
DONKEY KONG COUNTRY 2

TA MERE AU ZOO

Come-back du plus beau plate-forme de la Super Nintendo ! Donkey Kong Country 2 arrive, et on ne peut pas le louper...

Fatigué par toutes les péripéties de ses premières aventures sur Super Nintendo, Donkey se la coule douce, les doigts de pied en éventail, vautré dans un fauteuil au bord de la plage. Mais voilà, en pleine sieste, il se fait kidnapper par les

affreux Kremlings, qui réclament pour sa libération toute la réserve de bananes de la famille Kong ! Et comme chez les Kong, on ne cède pas au chantage, Diddy et sa copine Dixie décident d'aller sauver ce vieux Donkey. Et c'est là le point de départ des nouvelles tribulations de Donkey Kong Country 2 ! Apparemment, ce second volet n'a rien à envier au premier.



Beauté, intérêt, difficulté et richesse seront très certainement au rendez-vous à la sortie du jeu, en février 96. Et puis des innovations ont été apportées, comme par exemple le jeu à deux en même temps, chacun dirigeant soit Diddy, soit Dixie. Bref, le soft va casser la baraque, dommage simplement qu'il ne sorte pas pour Noël, comme cela était prévu initialement... Remarquez, en attendant, vous pourrez toujours prendre votre mal en patience avec Yoshi's Island !

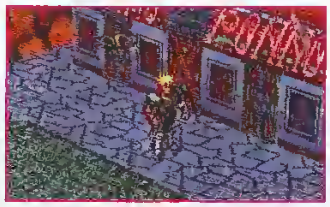
richesse
u rendez-
vrier 96.
ont été
ple le jeu
cun diri-
. Bref, le
lommage
as pour
initiale-
endant,
dre votre
sland !

DARK SAVIOR

SAVOUREUX...

Développé par Climax, à qui l'on doit déjà l'excellent Landstalker, Dark Savior promet d'être une grande réussite en matière de RPG sur Saturn !

Vous y incarnez Ryu Yar, un chasseur de primes qui, après dix ans de traque sans merci, a capturé Bylan — un monstre très dangereux. Une fois enfermé dans une stèle de carbone où il est maintenu en vie (comme Han Solo dans Star Wars), vous devez le conduire à

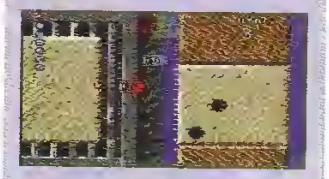


la prison de Jaylers, à bord d'une nef. Mais voilà, en chemin Bylan se réveille et vous fausse compagnie ! Votre quête va donc consister à le retrouver et à mettre fin à ses agissements criminels. Bourré de qualités, Dark Savior déborde aussi d'originalité.

Ainsi, l'accent a été mis sur les combats avec les boss (plus d'ennemis malingres qu'on bute en un coup) et sur des dialogues nombreux et très vivants. Bref, Dark Savior devrait bien cartonner, lors de sa sortie au Japon, en décembre !

MICRO MACHINES 2 SUR SUPER NINTENDO

Plus besoin de présenter ce jeu de course hyperfun, dans lequel quatre joueurs pilotent des voitures miniatures. On vous informe simplement que



le deuxième épisode sort enfin pour Noël sur la 16 bits Nintendo. Bonne nouvelle, car cette suite propose deux fois plus de véhicules et de circuits toujours plus délirants ! En plus, le jeu à quatre figure parmi les options.

CARTES NBA C'EST CADEAU !

Le basket, ça vous branche ? Vous avez envie de peaufiner votre culture ? Eh bien, Player One vous offre dans ce numéro des cartes dans lesquelles vous retrouverez les géants de la NBA à la détente vertigineuse, ainsi que les plus grandes équipes du championnat américain ! Si vous souhaitez compléter cette collection « Upper Deck 95/96 », sachez que les cartes sont en vente chez votre marchand de journaux, au prix de 7 francs les dix !

THUNDERHAWK 2

TONNERRE DE FEU !

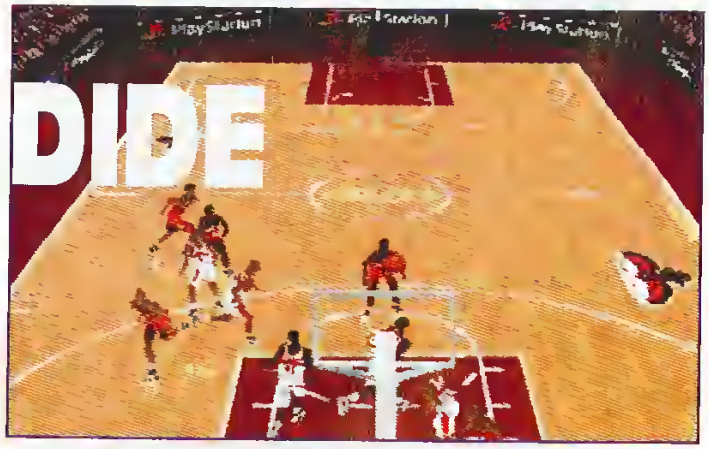
Il manquait aux consoles 32 bits une simulation d'hélico. C'est maintenant chose faite, et de bien belle manière !

Après un Thunderhawk qui avait marqué l'histoire du Mega CD, Core Design lancera en décembre le second du nom sur Saturn et PlayStation européennes. C'est à bord d'un hélicoptère de combat AH-73M que vous évoluerez dans

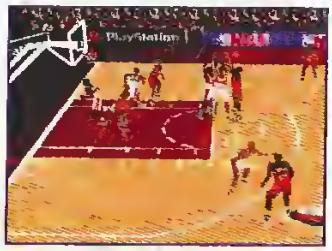
trente-sept missions différentes. La bête dispose bien sûr d'un armement impressionnant, composé de missiles et autres crache-pruneaux ! Les graphismes réalisés en 3D polygonale sont de toute beauté, et l'action intense promet de grosses poussées d'adrénaline.
On vous en reparle plus longuement le mois prochain...

TOTAL NBA

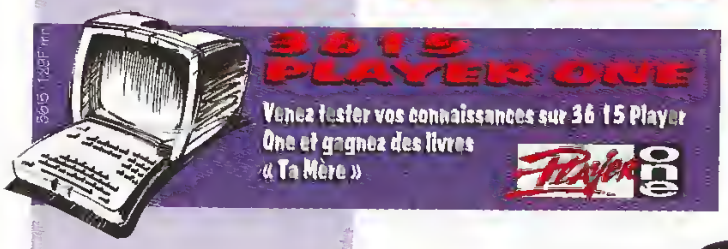
SPLENDIDE



Ce n'est que début 96 que nous saurons si Total NBA sur PlayStation est aussi jouable que beau. Tout en 3D, y compris les joueurs, il nous en a déjà mis plein la vue avec ses

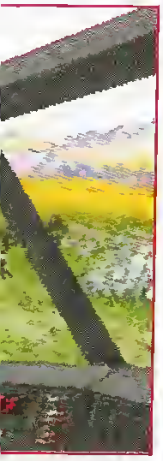


reflets impressionnants sur le parquet. Quant aux décoiffants mouvements de caméras, ils n'ont pas été oubliés ; il est toutefois possible de conserver une vue plus sage — jouabilité oblige. Comble du luxe, huit joueurs humains peuvent participer simultanément à une rencontre. Qui a dit que les jeux vidéo rendaient asocial ?



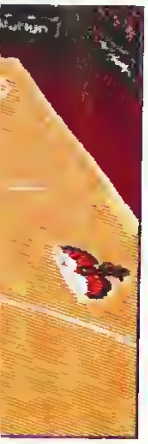
U !

o.



uté, et l'action
rosses poussées

us longuement le



ige. Comble du
mains peuvent
nément à une
t que les jeux
al ?

Vivez au cœur du Match et Shootez dans L'action

Strikes

Bientôt disponible sur PlayStation

WARNER
INTERACTIVE
ENTERTAINMENT

Au bout des doigts, l'imaginaire

and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

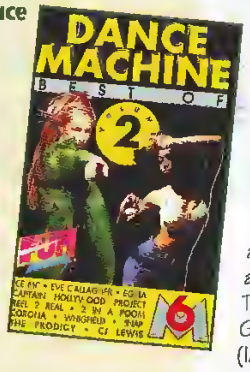
© 1995 Rage Software all rights reserved

PLAYER ONE AU MULTIMEDIA WORLD SHOW

***Du 22 au 26 novembre**, le Multimedia World Show (anciennement Supergames) se tiendra à Paris, au parc des expositions de la porte de Versailles. Entre deux jeux, passez donc nous voir au stand* Player One. *Tous nos petits frères serant présents (*Ultra Player, mpc *et* Manga Player*) et vous pourrez rencontrer l'équipe qui fait votre magazine préféré. Une foule d'animations viendront égayer ces quatre jours. Ainsi, un concours ISS Deluxe organisé sur le stand Ludi Games sera relayé sur le nôtre. Si vous vous munissez du coupon qui figure sur la couverture de ce numéro de* Player One, *vous aurez la passibilité de vous voir offrir des photos dédicacées par Bernard Lama (jetez-vous sur son interview page 86 !). Pour couronner le tout, nous accueillerons Kaze, qui vous présentera ses nouveautés en japanimation ainsi que le jeu Zoop de Viacom, auquel vous pourrez jouer sur deux bornes. Voilà, on espère vous voir très nombreux !*

CONCOURS DANCE MACHINE

***Jouez sur le 3615 Player One et gagnez 15 cassettes vidéo* Best of Dance Machine volume 2.**



Question : Où va se dérouler la prochaine soirée Dance Machine ?

1 - À Paris
2 - À Lyon
3 - À Toulouse

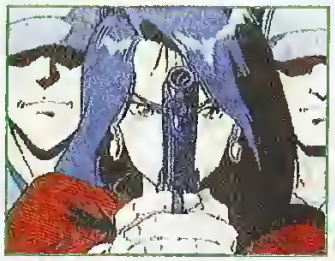
Tarif 3615 : 1,29 F/mn

BAOH
LE VISITEUR

© Kaze

Premier titre du nouveau label Kami Kaze, *Baoh* est une aventure de science-fiction ultragore !

Après EVA (pour Erotic Video Animation), Kaze Animation lance une nouvelle collection « satellite », qui proposera des animes particulièrement violents et sanglants. Dans cette optique, la première K7 est particulièrement gratinée puisque les concepteurs de *Baoh* semblent avoir pris un malin plaisir à accumuler les séquences gore, singulièrement variées et baroques... Inspirée d'un manga de Hirohiko Araki, *Baoh* est une énième histoire d'expérience qui tourne mal, puisque le scénario raconte le calvaire d'un jeune homme transformé en



© Kaze

créature invincible (il devient unshooting et cyber-phenomen, apprend-on au cours des réjouissances), suite aux manigances d'un groupe de savants. Poursuivi par une meute de soldats, il accumule les massacres et étripe tous ceux (humains ou non) qui croisent son chemin. Seule, une petite fille semble pouvoir le calmer... *Baoh* s'adresse avant tout aux spectateurs à la recherche d'hémoglobine, et qu'une animation primitive ne rebutera pas. C'est bourrin comme tout et parfaitement adapté à une soirée pizza-Coca-métal-gore...

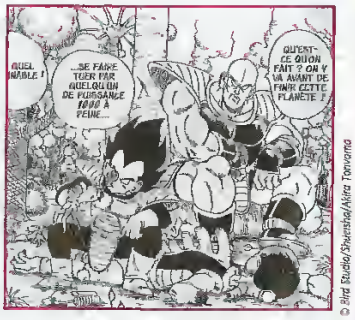
Baoh, le visiteur, Ed. Kami Kaze.

SUPER-SAIYEN
DRAGON BALL

Avec le dix-septième album de la série, nous entrons de plain-pied dans la période DBZ... Souhaitons donc la bienvenue à Gohan et Raditz !

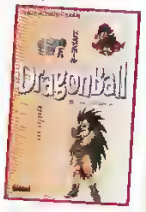
Cet épisode correspond au commencement de la seconde série télé, *Dragon Ball Z*. Le manga, quant à lui, continuera de s'appeler *Dragon Ball* jusqu'au dernier numéro, le 42. Historiquement parlant, ce dix-septième volume présente donc des événements aussi importants que la première apparition de Gohan et l'arrivée sur Terre de Raditz, le grand frère de Goku. Raditz révèle l'origine de Goku (la planète Vegeta, les Saïyens) et on commence à comprendre ce que peut donner l'union d'un Saïyen et d'une Terrienne (résultat : un Super-Saïyen comme Gohan !)... Vegeta apparaît brièvement à la fin de l'histoire, bref la période des mégabastons interstellaires est arrivée ! C'est aussi un excellent manga, que

© Bird Studio/Shueisha/Akira Toriyama



© Bird Studio/Shueisha/Akira Toriyama

nous recommandons sans hésiter à tous les lecteurs de Player, même à ceux que la série télé horripile... Sinon, on vient d'apprendre que, oui, le DA continuera au Japon ! L'adaptation du 42e volume sera terminée fin novembre, les histoires à paraître ensuite seront complètement inédites ! Elles devraient se situer dix ans après les événements narrés dans le 42e manga...



Dragon Ball, d'Akira Toriyama, Ed. Glénat.

r... Baoh
specta-
giobine, et
rebutera
ut et par-
rée pizza-

ami Kaze.

hésiter à
, même à
rripile...
que, oui, le
L'adapta-
minée fin
paraître

VECTORMAN

Vectorman. Le premier robot ménager pour tout nettoyer du sol au plafond.

SEGA

C'est + fort que toi

ASTUCES, INFOS & CADEAUX
LA LIGNE SEGA
36 68 01 10
LE MINITEL 3615 SEGA

MEGA DRIVE

LONE SOLDIER SHOOT 3D

Vous avez envie de vous transformer en Rambo ? Eh bien un conseil : essayez-vous à Lone Soldier, sur PlayStation. Ce jeu ultrabourrin vous plonge dans une action intense en 3D. Vous y dirigez un persa vu de dos et tirez sur tout ce qui bouge. Les décors somptueux se déplacent en même temps que vous et on découvre au fil

des cornages des lieux toujours plus classes. Nous vous en reparlons dans notre prochain numéro. Oui Bubu, promis, tu feras le test !

FRANTIC FLEA UNE PUCE SUR SN

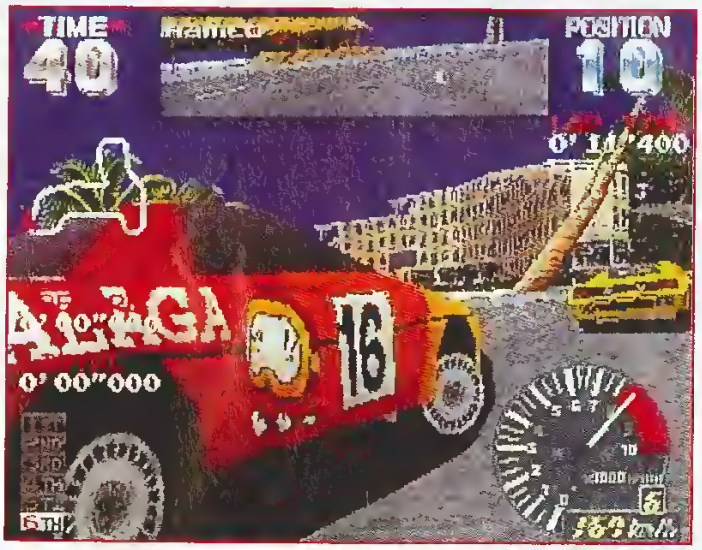
Dans le prochain jeu Gametek, vous incarnez une puce chargée de délivrer ses copines emprisonnées par un peuple qui, par jalousie, mutile toute créature possédant plus d'une jambe. La difficulté de ce jeu de plateforme semble assez balèze et certains passages apparaissent nettement crispants. À chaque niveau, vous avez pour objectif de récupérer un certain nombre de puces. Et bien sûr, il va croissant au fil des niveaux. Sortie en novembre. Ça nous démange déjà !

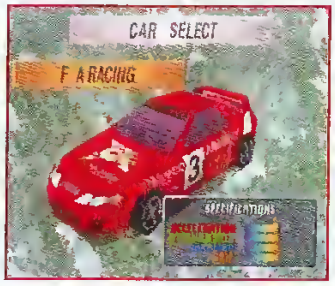
RIDGE RACER REVOLUTION

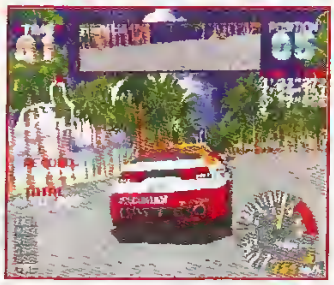
EVOLUTION

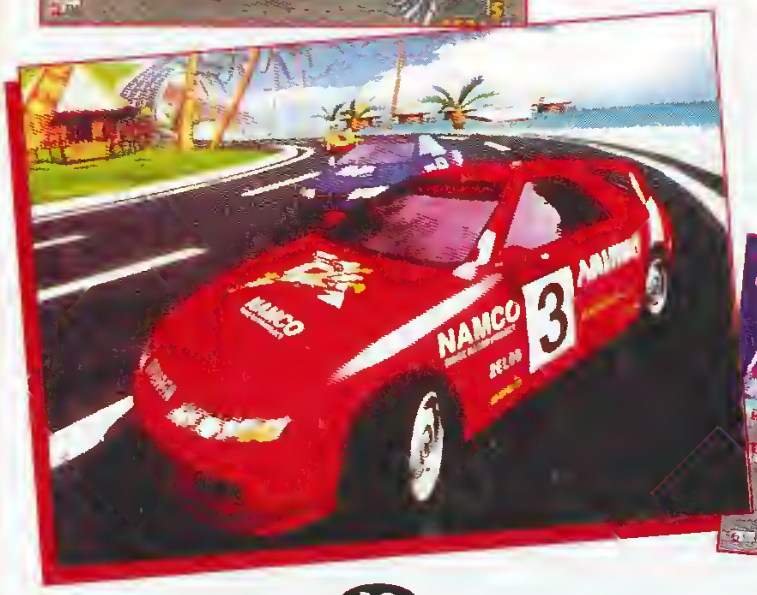
Histoire de repasser une deuxième couche de démence sur vos neurones surchauffés, Ridge Racer fait peau neuve. Révolutionnaire !

Alors qu'on espérait voir débouler sur nos PlayStation le sublime Rave Raver, on se retrouve nez à nez avec un nouveau Ridge Racer. Diantre ! mais qu'ont-ils bien pu inventer chez Namco pour oser coller un « Revolution » derrière Ridge ?
Eh bien, ils ont ajouté en toute simplicité un mode Deux joueurs via le câble link (quel bonheur !), de nouveaux circuits — on ne sait pas encore combien, étant donné que le jeu n'est programmé qu'à 30 % —, un rétroviseur, et de nouvelles caisses... Ajoutez à cela des graphismes retravaillés, quelques modes de jeu supplémentaires (genre Time Trial) et vous obtenez une nouvelle course auto qui devrait faire pas mal parler d'elle dans les chaumières ! Rendez-vous au mois de décembre, date de la sortie du jeu au Japon. Milouse a déjà acheté son billet d'avion pour aller le chercher, et réservé dix pages dans les Over the World !









DOOM PLAYSTATION

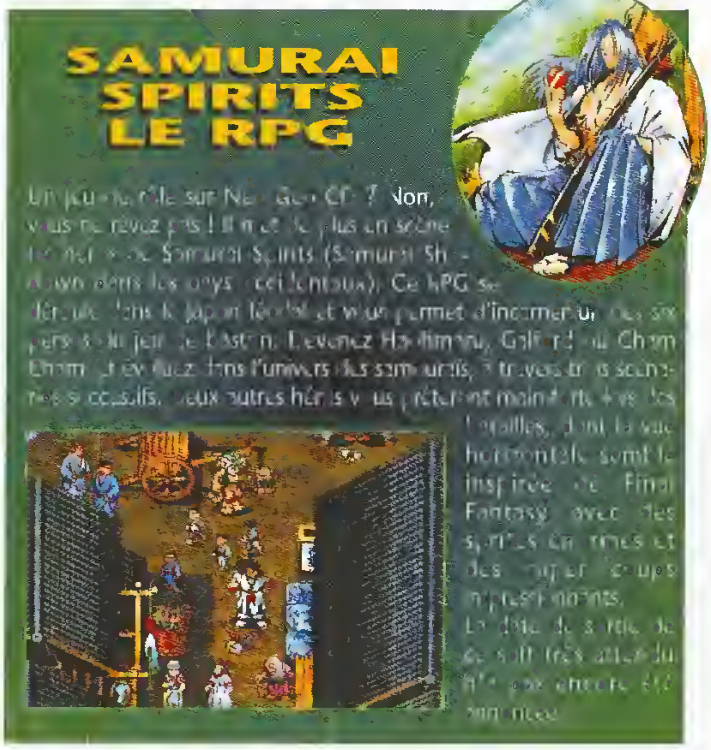
LE MONSTRE ARRIVE

Il nous a fait l'honneur de tourner quelques heures à la rédac et nous a dévoilé ses atouts de choc.

Tenez-vous bien : ce Doom aligne cinquante niveaux ! Deux fois plus que sur Super Nintendo ! Côté réalisation, cette version n'a rien à envier à celles qui tournent sur PC (la référence !) : nantie de superbes graphismes, elle offre des effets de lumière colorés et des musiques ultra-classes. De plus, ce Doom gère le câble link de la PlayStation. Une petite merveille qui ne devrait pas moisir bien longtemps dans les rayons à sa sortie, prévue pour le courant du mois.

Rendez-vous d'ici très bientôt pour une petite séance sanguinolente à souhait !

SAMURAI SPIRITS LE RPG



Un jeu de rôle sur Neo Geo CD ? Non, vous ne rêvez pas ! Il met en scène les héros de Samurai Spirits (Samurai Shodown dans les pays occidentaux). Ce RPG se déroule dans le Japon féodal et vous permet d'incarner un des six héros du jeu de baston. Devenez Haohmaru, Galford ou Charlotte et vivez dans l'univers des samouraïs, à travers trois scénarios possibles. Deux autres héros vous présentent maintenant leurs batailles, dont la vue horizontale semble inspirée de Final Fantasy avec des sprites en trois et des super-coups spectaculaires.

La date de sortie de ce soft très attendu n'est pas encore connue.

AMIE LE PRO. ☎ 43 57 96 27

11, bd Voltaire - 75011 Paris (Métro République)

LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX NEUFS ET D'OCCASIONS

AMIE VOUS EN DONNE PLUS !!!

LOUEZ VOS JEUX MEGADRIVE 20F par jour

ACHETEZ 500F de jeux d'occasion

GAGNEZ 1 JEU GRATUIT dans la colonne 100 F

ECHANGEZ ajouter 50F pour 1 jeu de même valeur

OCCASION - OCCASION - OCCASION - OCCASION - OCCASION

SATURN occas (garantie 6 mois) 2400 F

249 F	290 F	349 F	390 F
ASTAL	DEADALUS	DAYTONA (VF)	BLUE SEED
BATTLE MONSTER	GRAND CHASER	MYST VF	LAYER SECTION
GALE RACER	PANZER DRAGON	PANZER DRAGON VF	PRETTY FIGHTER
MYST	SHINOBI DEN	PARODIUS	SHINING WISDOM
VICTORY GOAL	VIRTUA HYDLIDE	VIRTUA HYDLIDE VF	WING ARMS

PSX occas occas (garantie 6 mois) 2400 F

249 F	290 F	349 F	390 F
COSMIC RACE	GUNNER HEAVEN	ARC THE LAD	ACE COMBAT
CYBER SLED	JUMPING FLASH	GRAND CHASER	DRAGON BALL Z
STARBLADE	KILEAK THE BLOOD	GUNDAM	PHILOSOMIA
SPACE GRIFFON	PARODIUS	RIDGE RACER	TEKKEN
TWINBEE TETRIS	RAIDEN II	TOSHINDEN	WINNING ELEVEN

NEO GEO CD occas (garantie 6 mois) 2400 F

149 F	190 F	249 F	300 F
AERO FIGHTER II	ALPHA MISSION II	ALADDIN OF DARKCOURT	DOUBLE DRAGON
FATAL FURY SPECIAL	ART OF FIGHTING II	KING OF FIGHTER 94	FATAL FURY III
SAMOURAI SHODOWN	KING OF MONSTER II	SAMOURAI SHODOWN II	SAUVAGE REIGNS
SIDE KICK II	LAST RESORT	WING JAMMER	SIDE KICK III
TOP HUNTER	NAM 1975	WORLD HEROES II JET	VIEW POINT

3 DO occas (garantie 6 mois) 2000 F

150 F	200 F	250 F	300 F
BURNING SOLDIER	HEEL	GEX	BLADE FORCE
REBEL ASSAULT	FIFA SOCCER	NEED FOR SPEED	FLYING MARE
SCHOCK WAVE	FLASH BACK	RETURN FIRE	PANZER GENERAL
SHERLOCK HOLMES	ROAD RASH	SLAM & JAM	SPACE HULK
WAY OF THE WARRIOR	SAMOURAI SHODOWN	THEME PARK	WING COMMANDER III

NEO GEO occas (garantie 6 mois) 790 F

190 F	290 F	390 F	590 F
ART OF FIGHTING	3 COUNT OUT	FATAL FURY SPECIAL	ART OF FIGHTING II
BLUE JOURNEY	BASE BALL 2020	MUTATION NATION	KARNOV REVENGE
BURNING FIGHT	EIGHT MAN	SAMOURAI SHO DOWN	SIDE KICK II
MAGICIAN LORD	FATAL FURY II	SENGOKU II	WIND JAMMER
NAM 1975	WORLD HEROES II	SPIN MASTER	WORLD HEROES II JET

MEGADRIVE occas (garantie 6 mois) 390 F

75 F	100 F	150 F	150 F
BATMAN RETURN	ALIEN III	AGASSI	ALADDIN
BONANZA BROTHER	DINO DINY SOCCER	ANOTHER WORLD	ASTERIX
BODORAN	ETERNAL CHAMPION	COOL SPOT	BATTLE TOAD
CALIFORNIA GAMES	EUROPEAN CLUB SOCCER	DRAGON	BUBSY II
GLOBAL GLADIATOR	FANTASIA	ECCO DOLPHIN	MIGHTY MAX
RAMBO III	FANTASTIC DIZZY	FIFA SOCCER	NHL PA 93
SHADOW OF THE BEAST	GRAND SLAM	MEGALOMANIA	PITFALL
STARDER	JOHN MADDEN 92	MORTAL KOMBAT	SPLATTER HOUSE II
SUPER THUNDER BLADE	JURASSIER PARK	SHAO FU	STREET OF RAGE II
SUPER HYDLIDE	ULTIMATE SOCCER	SONIC II	WARLOCK
	WORLD OF ILLOSION	TINY TOONS	WINTER OLYMPIC

AMIE RACHETE AU COMPTANT : ORDINATEURS - CONSOLES PERIPHERIQUES - CARTOUCHES - LOGICIELS - JEUX - UTILITAIRES

200 F	200 F	250 F	300 F
BOMBERS	ART OF FIGHTING	ALIEN SOLDIER	BATMAN EOR EVER
ECCO II	BODY COUNT	BOOGEN MAN	BATMAN & ROBIN
FLASHBACK	BUBA & STICK	EARTH WOMM JIM	LIGHT CRUSADER
NBA JAM	DOCTEUR ROBOTNICK	FIFA 95	MEGA BOMBERMAN
ROI LION	DYNAMITE HEADDY	JUDGE DREED	MEGAMAN
SYNDICATE	NBA SHODOWN	NBA LIVES 95	PETE SAMPRAS 96
TAZMANIA II	NHL 94	NBA ACTION 95	PRIMAL RAGE
THUNDER FORCE IV	ROCKET KNIGHT	NHL 95	PUNISHER
TINI & GROS MINET	SUBTERRANIA	SAMOURAI SHODOWN	SONIC IV
TORTUE FIGHTER	SYNDICATE	SLAM MASTER	STREET RACER
TRUE LIES	WOLF FINE	SPIROU	VIRTUA RACING
YOGI BEAR	X MEN	STORY OF THOR	

SUPER NINTENDO occas (garantie 6 mois) 390 F

100 F	150 F	150 F	200 F
ADAM'S FAMILY	ADAM'S FAMILY II	BOMBER MAN	ALADDIN
AXELAY	AMAZING TENNIS	CLAYMATES	MEGAMAN
BATMAN RETURNS	CASTLEVANIA IV	DRAGON	MICKEY CIRCUS MISTERY
BILL LAMBER'S BASKET	COOL SPOT	MARIO ALL STAR	NBA JAM
GHOUL'S PATROL	DINO DINY SOCCER	MR NUTZ	ROI LION
JURASSIK PARK	GOOF TROOP	RISE OF THE ROBOT	SAILOR MOON
MAGIC SWORD	HULK	SENSIBLE SOCCER	TORTUE FIGHTER
SUPER SOCCER	MAGICAL QUEST	SHAO FU	V-BALL
TEKMIRATOR II	MYSTIC QUEST	SKYBLAZER	WOLVERINE
TINY TOONS	SPEET FIGHTER II TURBO	YOUNG MERLIN	YOSHIS COOKIES
	SUPER TURRICAN		ZELDA 3

NOMBREUSES FORMULES D'ECHANGE SUR CARTOUCHES MEGADRIVE, NEO GEO, ETC. RESERVEZ ET VENDEZ VOS ORDINATEURS, CONSOLES, JEUX !

250 F	250 F	300 F	350 F
BL ACK THORNE	ACTRAISER II	ADAM'S FAMILY VALUE'S	BATMAN FOREVER
CANNON FOODER	DEMON QUEST	BATMAN ROBIN	CHRONO TRIGGER (JAP)
GEORGE FIGHT II	DONKEY KONG	BC KID	DRAGON BALL Z V
JELLY BOY	EARTHWORM JIM	DRAGON BALL Z III	FINAL FANTASY III
JUNGLE BOOK	LEMMINGS II	FATAL FURY SPECIAL	ILLOSION OF TIME
JURIGLE STRIKE	MORTAL KOMBAT II	NAGANE	MIGHT & MAGIC III
JURASSICK PARK II	NBA LIVES 95	HEBEREKE'S	PRIMAL RAGE
KICK OFF III	ORIUS	JUDGE DREED	SAMOURAI SHODOWN
R TYPE III	PAC IN TIME	MEGAMAN X II	SUPER TURRICAN II
ROCK N ROLL RACING	POWER DRIVE	NBA JAM II	THEME PARK
SPARKSTER	SPARKSTER	SECRET OF MANA	TURBO TOONS
STREET RACER	SUPER METROID	SOUL BLAZER	X-MEN

A RETOURNER A : AMIE VPC 11 Bd Voltaire 75011 PARIS

Nom
Prenom
Adresse
Code postal
Ville
Ma console
Tous nos prix sont TTC,
Les promotions ne sont pas cumulables.

☐ J'achète Nouveau ● le jeu que vous désirez
☐ J'échange Nouveau ● le jeu que vous désirez
Mettre une croix ☒ pour le jeu que vous choisissez. Découper cette liste, nous vous en enverrons une plus complète par retour de courrier

Jeux 30 F - Consoles 60 F - Centre contrebourrement 80 F
☐ CHEQUE ☐ CCP ☐ CARTE BLEUE Date d'expiration |_|_|_|_|
|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| Date Signature

PLAYER ONE 11/95

MANGA NEWS (2)

• *Samouraï annonce pour novembre le premier tome de* AD Police.

• *Shuriken Video (excroissance vidéo d'AB Productions) sort l'artillerie lourde avec les animes de* Art of Fighting, Samurai Shodown, Fatal Fury *(les trois),* Orange Road *et le quatrième film de* St. Seiya. *La sortie de ces K7 est imminente !*

• *Après BD Expo, voici un nouveau festival consacré au manga et plus ou moins chapeauté par AB :* Planète Manga. *Il aura lieu du 13 au 17 décembre à l'Espace Champerret, à Paris (métro porte de Champerret). On y attend pas mal d'exposants (éditeurs, canards de jeux vidéo) et il devrait y avoir des projets d'animes.*

• *Côté TV, ne manquez pas* Mangazone, *l'émission quotidienne sur les mangas et les animes diffusée sur MCM (câble et satellite). Présentée par Ness,* Mangazone *est diffusée du lundi au jeudi à 6 h 55, 7 h 55, 8 h 55, 17 h1 0, 19 h 55 et 23 h 25. Le vendredi, c'est aux mêmes horaires — moins le dernier passage. Rediffusion des émissions de la semaine le week-end, à 17 h 30 (le samedi) et à 9 h 00 et 19 h 30 (le dimanche). En préparation une* Nuit du manga *qui aura lieu le 7 décembre. Programme dans notre prochain numéro. Enfin, rappelons qu'Inoshira participe deux fois par mois à l'émission* Multimix, *que France 2 programme dans la nuit du samedi au dimanche. Il y présente des BD, des mangas et des extraits d'animes comme SF II.*

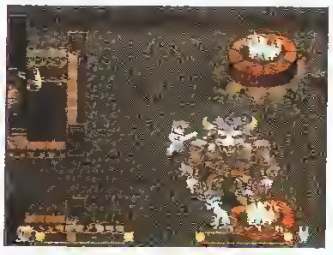
• *Manga Video/PFC Video, frappe fort avec les sorties (octobre-novembre) de* Patlabor, Golgo 13 *et* Megalopolis 3 *et* 4. *On annonce pour janvier* Macross Plus.

SECRET OF EVERMORE

ENCORE UN SQUARE

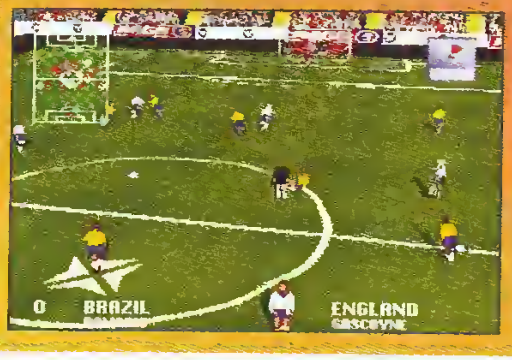
Invitation au voyage et au fantastique, quête héroïque dans un monde peuplé de mystères... Quel pied !

Développé par la branche US de Square Soft, Secret of Evermore sur SN promet bien des surprises aux fans de RPG. Toujours aussi inspiré en matière de scénarios, l'éditeur nous en a pondu un aux petits oignons ! Dans un futur lointain, le professeur Sidney Ruffleberg découvre un univers imaginaire dans lequel il se téléporte. Ce royaume magique s'appelle Evermore. Tout n'y est que paix et amour jusqu'à l'arrivée d'une engeance maléfique qui le transforme en enfer. Le salut du professeur dépendra alors d'un jeune héros et de son chien, qui déboulent par hasard dans le monde d'Evermore... Mais ils doivent en percer le secret, sinon ils ne retrouveront jamais la paix ! RPG « à la Square », Secret of Evermore propose ce qui se fait de mieux en la matière : intrigue touffue, univers féerique et foisonnant, personnages typiques et action intense. Vous devrez braver mille dangers, apprendre à maîtriser la magie, combattre de nombreux ennemis, résoudre des énigmes et faire preuve de jugeote.. En clair, vous ne vous ennuierez pas une seule seconde ! Sortie prévue en janvier 96 — et en français, s'il vous plaît !



STRIKER PLAYSTATION

Striker, jeu de foot 16 bits connu pour sa facilité de prise en main et sa rapidité, débarque le mois prochain sur PlayStation française. Ce jeu, axé arcade, mise plus sur le fun (possibilité de jouer à quatre) que sur le réalisme. Au point de vue graphique, la 3D et la vitesse de l'animation sont de toute beauté. On vous en reparle dans le prochain numéro de *Player One*.



KONAMI®
"SENSATION : information reçue par le système nerveux central lorsqu'un organe des sens réagit à un stimulus extérieur." cf Photos
3615
LUDI GAMES
1,29 F la minute
LUDI GAMES
PlayStation
and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. GOAL STORM™ is a trademark of KONAMI Co. Ltd. © 1995 KONAMI. All rights reserved. KONAMI® is a registered trademark of KONAMI Co. Ltd.
GOAL STORM™

LES INDISPENSABLES

Histoire de commencer dans le goût et la culture, Ino a sélectionné ses titres favoris, parmi ceux qui sont actuellement disponibles sur Vidéo CD.

LES FILMS

Y a-t-il un flic pour sauver le Président ?
Comédie hilarante dans laquelle Frank Drebin (Leslie Nielsen), le flic le plus crétin du monde, accumule gaffes et catastrophes en essayant de sauver le monde.

Apocalypse Now
Film incontournable dans lequel Coppola adapte Au Cœur des Ténèbres, *de Joseph Conrad, en le transposant pendant la guerre du Vietnam. Avec Martin Sheen, Marlon Brando et Dennis Hopper.*

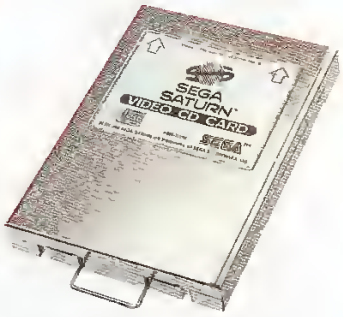
À toute épreuve
Polar monstrueux de John Woo, qui recule ici les limites du cinéma d'action. Il faut le voir pour le croire ! Toujours du même réalisateur, Une Balle dans la Tête *est un film à ne pas rater.*

Les valeurs de la famille Addams
Seconde transposition ciné de l'univers du dessinateur Charles Addams. Film très méchant à l'égard de Disney, de Michael Jackson et de tous les crétins américano-puritains. Le pied !

Aussi conseillés :
Bad Lieutenant, Short Cuts, Thelma et Louise, Black Rain, Le Cabaye, Top Gun, Les Nuits fauves, Jeux de Guerre, Ghost, Wayne's World 1 et 2, La Firme, Black Rain, Bons Baisers de Russie, Kalifornia, Snake Eyes, Star Trek I à IV, Les Incorruptibles, Danse avec les Loups, Goldfinger, Proposition indécente, Un Poisson nommé Wanda, Retour à Howards End, Rain Man...

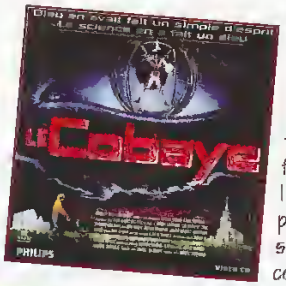
VIDEO CD

LE SEPTIEME ART SUR SATURN



Sega lance, dans toutes les bonnes crémeries de France et de Navarre, une carte permettant de lire des films sur sa Saturn. Travelling avant sur cette extension miracle.

La carte de Sega vaut 1 200 F. Elle n'est pas bien grande, tient dans la main et s'enfiche proprement dans le port extension situé à l'arrière de la Saturn. Une fois équipée de cet ustensile, votre console se transforme en machine compatible avec la norme M-PEG.
Concrètement, cela signifie qu'elle sera capable d'afficher de la vidéo plein écran d'une excellente tenue avec un son digital de qualité CD. Tout cela, c'est bien beau, mais à quoi peuvent bien servir ces nouvelles capacités ? On pense d'abord aux jeux... La norme M-PEG permet enfin d'avoir des séquences cinématiques d'une qualité réellement... cinématographique. Autant être clair, cette possibilité — qui impose un travail supplémentaire au développeur — a toutes les chances de ne pas être exploitée dans un futur proche. En revanche, la compatibilité M-PEG autorise aussi la lecture de Vidéo CD. Et c'est là que les choses deviennent intéressantes. Car ces Vidéo CD sont des « compact discs » sur lesquels on a stocké des films, des concerts ou des compils de clips. Une fois placé dans la console, le Vidéo CD se lance tout seul et vous pouvez mater votre film. Vous disposez alors de fonctions équivalentes à un lecteur audio : lecture, pause, morceau précédent / suivant, répétition, et avance rapide par sauts de huit secondes. Très pratique : il est possible d'accéder directement à un endroit voulu du disque en spécifiant simplement un intervalle de temps exact. On trouve aussi quelques gadgets assez marrants comme les



« Une balle dans la tête », un incontournable de John Woo, enfin sur support CD !

« Bad Lieutenant »

CDI ET VIDEO CD

Le CDI était jusqu'ici la seule machine du marché capable de lire des Vidéo CD. La confusion est donc grande entre les deux formats et les Vidéo CD sont quasiment toujours stockés sur les étagères CDI des revendeurs. Résumons donc tout cela, pour vous épargner des achats malencontreux...
Le CDI peut accueillir deux types de softs :
• Des titres programmés spécifiquement pour lui (jeux, éducatifs, softs culturels).
Exemples : l'encyclopédie Hachette, Peter Gabriel X-Plora... Ils portent souvent la mention « CDI », « Digital Video ou CDI » ou « Exclusivité CDI ». Ceux-là ne pourront être lus sur une Saturn.
• Des Vidéo CD (films, concerts...). Ils portent la mention « Vidéo-CD ». Ceux-là peuvent être lus sur une Saturn équipée de la carte M-PEG.

Le zoom aurait été très utile s'il ne grossissait pas bêtement les pixels de l'image.

Le flash décompose un extrait en plusieurs images, qu'il place en mosaïque.

fonctions Zoom, Flash, Strobe (effet stroboscopique qui rend l'image saccadée), et Ralenti (sympa pour les films d'action). Chaque CD pouvant contenir 74 minutes de vidéo, un film tient sur deux, voire trois CD. Le rendu visuel varie selon les titres : si le CD de Queen propose une qualité d'image superbe, d'autres titres laissent apparaître quelques pâtés de couleurs peu esthétique. Quoiqu'il en soit l'image est meilleure que sur un magnétoscope (mais encore inférieure au Laser Disc) et — atout important — ne se dégrade pas avec le temps.
Fortement poussé par Philips, le catalogue Vidéo CD commence à être bien fourni en films et vidéos musicales. On recense à ce jour plus de quatre-vingts titres en français et plusieurs sortent tous les mois. Chaque film coûte autour de 180 francs.

CD MUSICAUX

Queen : Greatest Flix
Freddie Mercury se déchaîne à travers une trentaine de clips d'anthologie. Indispensable !
U2 Rattle and Hum
Le groupe irlandais new wave surpris à son apogée. Un classique de la rock music.
Pink Floyd
En concert, ce double-CD vous présente le groupe mythique sous son meilleur jour.

Également conseillés :
David Bowie - The Video Collection, The Cure Show, Eric Clapton - The Cream of Eric Clapton, Pink Floyd - The Wall.

Bref, l'extension M-PEG de la Saturn apparaît comme le cadeau de Noël idéal pour les possesseurs de cette console... et pourquoi pas comme un argument capable de faire pencher les indécis du côté de la 32 bits de Sega.

QUEL AVENIR POUR LE VIDEO CD ?

L'avenir du Vidéo CD n'est pas un grand fleuve tranquille. Car ce standard, promu initialement par Sony et Philips, est loin d'avoir cassé la baraque. Il se tient plutôt bien au Japon — principalement pour tout ce qui a trait au karaoké — et commence à se répandre tout doucettement en Europe grâce aux efforts de Philips, mais on est loin d'assister à un raz de marée. Un format Vidéo CD 2 vient d'ailleurs d'être adopté par les grands de l'électronique et du cinéma. Toutefois, celui-ci ne fonctionnera que sur des lecteurs de CD-Rom spéciaux et ne se généralisera probablement pas avant plusieurs années.
Bref, s'il est acquis que le Vidéo-CD sous sa forme actuelle n'obtiendra pas le succès de la cassette vidéo, il risque bien d'occuper pendant quelques années une niche, comme son compère le Laser Disc (ou CDV). C'est en se fondant sur cette analyse que des sociétés telles que Polygram, CIC Vidéo, et très bientôt TF1 Vidéo sortent leur catalogue sur Vidéo CD.

SAMOURAI
LE NUMERO 1 EN EUROPE

MANGAS (VO, VF) K7 VIDEOS
GOODIES AIR-SOFT GUNS
CARDS JEUX VIDEOS
LASERCARDS CONSOLES
RAMICARDS PSX/SATURN/SFC
POSTERS GUNDAM
CDs AUDIO ART BOOKS
CD-ROM / LCDs GARAGE-KITS

GROSSISTE
10, Avenue Jean-Jaurès
91210 DRAVEIL
TEL : (1) 69 52 40 40 - FAX : (1) 69 52 17 68
DPC
TEL : (1) 69 52 40 38 - FAX : (1) 69 52 17 68
MAGASINS
SAMOURAI 42, 42bis, 44, rue de Maubeuge - 75009 PARIS
TEL:(1) 42 81 95 10 - TEL:(1) 42 80 29 49 - TEL:(1) 42 81 00 44
KATIKA 2, Avenue Jean-Jaurès - 91210 DRAVEIL
TEL : (1) 69 42 41 41
SHO-GUN 16, rue de l'Union - 27300 Bernay
TEL : (16) 32 45 92 17
MARIMAN (Savigny s/Orge) TEL : (1) 69 05 57 82
TOKYO BABYLONE (Lyon St Priest) TEL: (16) 78 98 22 14

RÉSULTATS DU QUIZ PARU DANS PO N° 56

1er prix : 1 jeu Castlevania Vampire's Kiss sur Super Nintendo + 1 banane Konami + 1 sac à dos Konami.
BROCARD Philippe, d'Étampes.

Du 2e au 6e prix : 1 jeu Castlevania The New Generation sur Megadrive + 1 banane Konami + 1 sac à dos Konami.
BATISTA Elie-Cédric, de Bourg-la-Reine ; GENTON Joël, de Saint-Victoret ; LECUYER Alexandre, de Roisey ; LOKOCKI Stéphane, de Vigny ; LOPEZ Frédéric, de Saint-Germain-des-Fossés.

Du 7e au 10e prix : 1 banane Konami + 1 sac à dos Konami. BASQUE Denis, de Fléré-la-Rivière ; DESHERGUE Jean-Benoît, de Lille ; HARISSARD Mathieu, de Monchy-Saint-Eloi ; SCHERRER Edouard, de Strasbourg

RÉSULTATS DU CONCOURS SEGA PARU DANS PO N° 56

1er prix : un week-end pour deux au château de Bellinglise près de Compiègne (participation à une soirée « Cluedo ») + 1 jeu Light Crusader + 1 jeu La Légende de Thor + 1 jeu Soleil + 1 jeu Landstalker.
COUTANCIN Jean-Michel, de Gagny.

Du 2e au 6e prix : 1 jeu Light Crusader + 1 jeu La Légende de Thor + 1 jeu Soleil + 1 jeu Landstalker.
DEMUYNCK Julien, de Verrières-le-Buisson ; PHILIPPE Michel, de Malaunay ; REMY Nicolas, d'Arnage ; REYNOUD Joel, de Sceaux ; THOMAS Guillaume, de Drancy.

RÉSULTATS DU CONCOURS MBK PARU DANS PO N° 56

1er prix : un Booster Next Generation + un tee-shirt Booster Spirit Line by MBK + un écusson Booster Circus.
CLAVEL Gilles, de Seynod.

Du 2e au 11e prix . un sweat-shirt Booster Spirit Line by MBK + un écusson Booster Circus.
ASSILINE Chantal, d'Hautmont ; BARTHELEMY Eliane, d'Arles ; CABRERA Antoinette, de Vaulx-en-Velin ; CHENEVOY Agnès, de Fayl-la-Forêt ; DEROUX Jacques, de Villeneuve-sur-Lot ; LE LAY Pierre, de Rennes ; NORMAND Claude, de Nesle ; PRICHYSTAL Etienne, de Magny-en-Vexin ; RAMOS Jérémy, de Panazol ; REMY Nicolas, d'Arnage.

Les résultats complets des concours MBK et Sega sont sur le 3615 Player One.

OAV

PLASTIC LITTLE

© Kaze

Cette OAV est charmante, exquise, jolie comme tout et... bien doublée !

Vous vous souvenez de *La légende de Lemnear*, une OAV d'héroïc fantasy parue il y a un an et demi chez Anime Virtual. L'équipe de cet anime (le graphiste Satoshi Urushibara en tête) revient avec *Plastic Little*, une fantastique aventure spatiale comme on les aime ! *Plastic Little* raconte les aventures de Tita, une adorable brunette qui sillonne l'espace pour faire du trafic d'animaux... Au cours d'une halte, elle fait la connaissance d'Elise, une blonde craquante, qui est menacée par une bande de brutes. Ainsi commence une aventure pleine de rebondissements, fort bien animée et qui bénéficie de dessins et de couleurs formidables. C'est rafraîchissant comme tout, adapté en français avec humour, et fort bien doublé... Que demander de plus ?

Plastic Little, Ed. Kaze Animation.

FRANCK BUTTER

QU'AS-TU DANS TON PANIER ?

Franck Butter, pivot de l'équipe de basket de Montpellier, laisse parfois tomber le ballon pour un paddle.

PLAYER ONE : Le basket s'est-il présenté comme une évidence pour toi, vu ta taille (2,10 m) ?

FRANCK BUTTER : J'ai commencé tard en fait, à 18 ans. Justement, avant, à cause de problèmes de croissance, je ne pouvais pas faire de sport. Lorsque je bossais à l'usine, on m'a prévenu qu'un certain Pierre Dao (futur entraîneur de Limoges) essayait de me contacter. Il m'a demandé de faire un entraînement, ça a marché mais il a fallu vraiment bosser dur.

Comment es-tu venu aux jeux vidéo ?

Il y a une dizaine d'années, j'ai découvert Pong puis Space Invader. J'ai alors voulu un Atari — tu sais, celui avec le gros joystick et les boutons sur le côté (*Ndlr. : l'Atari 2600, la plus populaire des consoles au début des années 80*). Il m'a fallu convaincre mes parents qui croyaient que ça abîmerait la télé. J'étais hyper heureux de l'avoir, et aujourd'hui, quand je le regarde, je me dis que j'ai pas mal vieilli. Maintenant, j'ai une Super Nintendo et une Megadrive.

À quoi joues-tu ?

En ce qui concerne les jeux de basket, j'adore NBA JAM parce que c'est du deux contre deux et qu'on peut exécuter des smashs et des dunks d'enfer. Les autres jeux, qui se jouent à cinq contre cinq, sont plus fins et requièrent de la technique et plus de connaissance de notre sport. Sinon, je suis très jeux de rôle comme Zelda ou Illusion of Time — auquel je joue en ce moment.

Que penses-tu de l'arrivée des nouvelles consoles ?

J'ai lu pas mal de trucs dans divers magazines. Apparemment, la PlayStation semble nettement mieux que la Saturn, en tout cas, on en entend plus parler. Évidemment, c'est cher, mais c'est aussi tellement beau et tellement proche du réel qu'il faut y mettre le prix.

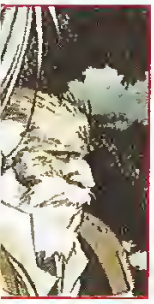
Quel joueur de la Dream Team préfères-tu ?

Shaquille O'Neal !

Propos recueillis par Mahalia.

FICHE SIGNALETIQUE

Nom : Butter
Prénom : Franck
Né le 14 septembre 1963.
Situation de famille : marié, deux enfants.
Poste : pivot.
Parcours : deux ans au centre de formation de Limoges, deux ans à Orthez, deux ans à Limoges (champion d'Europe) et depuis deux ans à Montpellier.



cours d'une halte,
ance d'Elise, une
est menacée par
. Ainsi commence
rebondissements,
i bénéficie de des-
formidables. C'est
tout, adapté en
et fort bien dou-
plus ?
Kaze Animation.

ent à cinq contre
requièrent de la
connaissance de
suis très jeux de
llusion of Time —
oment.

arrivée des nou-

ucs dans divers
nent, la PlaySta-
ement mieux que
tout cas, on en
plus parler. Évi-
nent, c'est cher,
is c'est aussi
tellement beau
et tellement
proche du réel
qu'il faut y
nettre le prix.

el joueur de la
am Team pré-
s-tu ?
uille O'Neal !

Propos recueillis par Mahalia.

POUR TOUT ACHAT D'UNE CONSOLE SATURN, NOUS REPRENONS VOTRE ANCIENNE CONSOLE (16 BITS) ET SES JEUX *

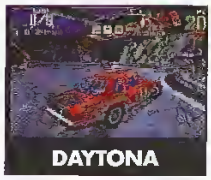
Unique sur Saturn !!!

2 209 F

CONSOLE SATURN

VERSION FRANÇAISE + PAD
avec mémoire intégrée

CADEAU
50% DE REMISE SUR L'ADAPTATEUR


DAYTONA

PANZER DRAGOON

SHIN SHINOBI DEN

JEUX
- ASTAL
- BUG
- CLOCKWORK NIGHT
- CLOCKWORK NIGHT II
- CYBER SPEEDWAY
- DAYTONA
- DLADALUS
- DIGITAL PINBALL
- FIFA 96
- FORMULA ONE
- GALE RACER
- GRAN CHASER
- HI OCTANE
- LE MANOIR DES AMES PERDUES
- MAGIC CARPET
- MYST
- NBA BASKET BALL
- NBA JAM
- NHL HOCKEY 96
- MORTAL COMBAT
- OUTLAWS OF THE LAST DYNASTY
- PANZER DRAGOON
- PEBBLE BEACH GOLF LINKS
- PRIMAL RAGE
- RACING DRIVING
- SHINOBI X
- STREET FIGHTER REAL
- STREET FIGHTER THE MOVIE
- THEME PARK
- TV ANIMATION SLAM DUNK
- VIRTUA COP
- VIRTUA FIGHTER REMIX
- VICTORY GOAL
- VIRTUA HANG ON
- VIRTUA HYCLIDE
- VIRTUA VOLLEY BALL
- VIRTUA RACING
- WING ARMS
- WING COMMANDER 3
- WORMS

ACCESSOIRES
- CARTE PHOTO CD
- CARTE MPEG (CD VIDEO)
- CONTROL PAD
- CONTROL PAD TURBO
- VIRTUA STICK
- ARCADE RACER
- CARTE MEMOIRE
- ADAPTATEUR JEUX JAP/US

GAME'S

LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX

SATURN ... UNE AFFAIRE DE SPÉCIALISTES!

*Voir modalités dans votre magasin

Réalisation SCOT Tél. (1) 44 39 85 39

VELIZY 2
Centre Commercial
Tél. : 34 65 18 81

PARLY 2
Centre Commercial
Tél. : 39 55 19 20

ST QUENTIN YVELINES
Espace St Quentin
Tél. : 30 57 13 43

CERGY 3 FONTAINES
Centre Commercial
Tél. : 30 75 95 42

LILLE
Grand Place
Tél. : 20 13 92 92

VAL THOIRY GENEVE
Centre Commercial
Tél. : 50 20 86 06

AMIENS
Centre Com. Halles de Beffrai Tél. : 22 91 73 33

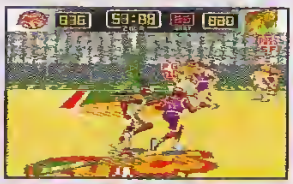
PARIS - VINCENNES
28, avenue du Chateau
Tél. : 43 98 29 29

TOH SHIN DEN SATURN

Vous en avez peut-être marre de ne pouvoir jouer qu'à VF sur Saturn ? Vous aimeriez bien vous éclater sur un autre jeu de boston ! Eh bien ne paniquez pas, Tah Shin Den débarque le mois prochain au Japon sur la 32 bits de Sega. Alors pour patienter, voici quelques nouveaux écrans du jeu, qui décidément s'annonce de très bonne facture.

NBA GIVE & GO KONAMI TOUCH

Après l'excellent ISS Deluxe, Konami nous offre maintenant une simulation de basket. Le résultat est un jeu qui, une fois de plus, joue la carte



du réalisme. Beaucoup plus proche de NBA Live que de NBA Jam, NBA Give & Go sur SNES ne propose pas de superdunks surréaliste, mais des actions construites et exécutées dans le respect des règles du basket. Astiquez vos Nike Air et rendez-vous le mois prochain pour le test complet !

LA RUBRIQUE D'IGGY HOT VIDEO

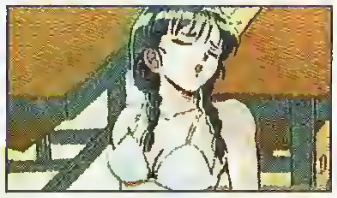
Comme tous les mois, Iggy squatte les actus pour faire le point sur l'actualité charnelle...

© Katsumi

Comme moi, vous savez très bien que le manga et la japanimation ne se limitent pas à la fesse et à la violence, mais il faut bien avouer que, côté olé-olé, les nikaoués n'ont rien à envier à personne ! Vous vous souvenez sûrement de *Shin Angel*, un OAV paru chez Tonkam. Cette K7 sympathique (éditée chez Katsumi) a une suite et ô joie ! ô jouissance ! elle s'avère mille fois plus hard que la première ! C'est tellement humide que Chris (qui choisit les photos de mes articles) a passé des heures à chercher une illustration publiable ! Côté réalisation, animation et graphismes, c'est du tout bon : tout est conçu pour qu'on puisse fantasmer un max. Aaaargh ! La belle chose !

Je vous quitterai avec un grognement de joie puisque je reçois à l'instant la seconde K7 de la série *Ogenki Clinic*, qui sort chez Samouraï, et qui suit celle éditée par Eagle Films il y a quelques mois. Je reviendrai dessus avec plaisir le mois prochain. D'ici là, je vous quitte car voilà ces rabat-joie de Pedro, Ino et Elwood, qui viennent me faire une nouvelle piqûre de bromure... À bientôt ! »

Shin Angel 2, Ed. Katsumi.
Ogenki Clinic, Ed. Samouraï


© Katsumi

THE D PEUR SUR SATURN

Sombre et angoissant, *The D* vous met dans la peau d'une jeune fille — blonde et bien faite — confrontée à maints dangers et énigmes. Perdu dans une grande bâtisse où souffle par intermittence le vent glacial de la mort, vous n'avez que deux heures devant vous pour en sortir... Ressemblant par bien des points à *The 7th Guest*,

ce jeu d'aventure qui a bien marché sur 3DO au Japon vous promet quelques délicieux frissons. Hélas, même si l'animation en 3D précalculée apparaît fluide, les déplacements se révèlent un peu lents. Sortie prévue sur Saturn française en février.

TA MERE, ELLE FAIT DES BULLES !

Lancée par l'animateur Arthur dans plusieurs bouquins, la mode des « Ta mère... » rencontre un tel succès auprès des jeunes que ces insultes sont maintenant déclinées à toutes les sauces. Tee-shirts, jeans, poupées parlantes et... chewing-gums ! Dans ces derniers, vous retrouvez — outre le plaisir de faire des bulles — des dizaines d'insultes à débiter à tue-tête ! Depuis le « Ta mère est tellement moche que quand elle va à la banque ils coupent la caméra ! » jusqu'à « Ta mère est tellement plate qu'on pourrait la faxer », vous allez devenir imbattable. Surtout que *Player One* vous offre avec ce numéro un chewing-gum « Ta mère », gratos ! Si après ça, vous osez encore dire qu'on ne tient pas un rôle culturel important dans votre éducation, on ne comprend plus rien !

© Katsumi

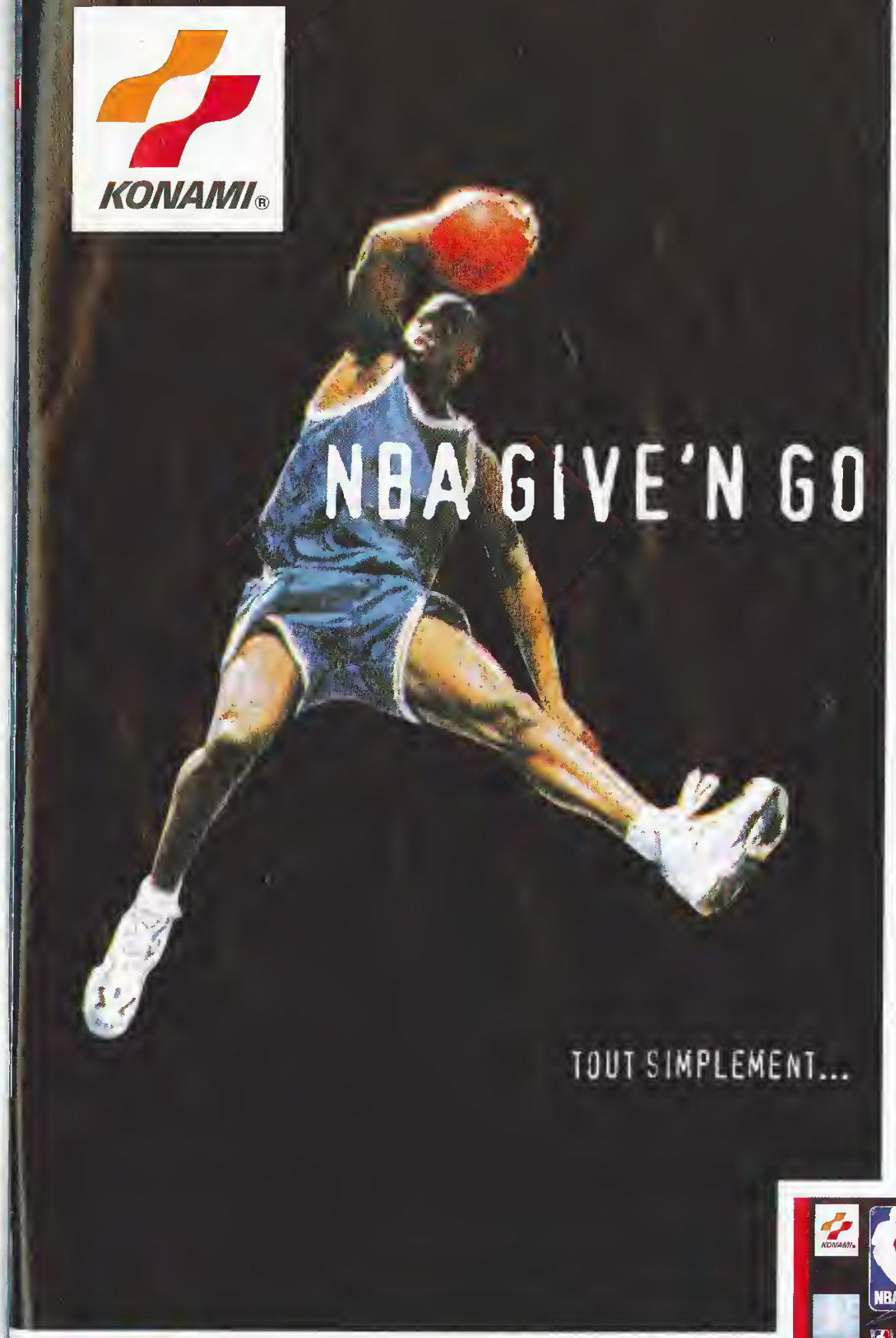
vicnnent
c de bro-

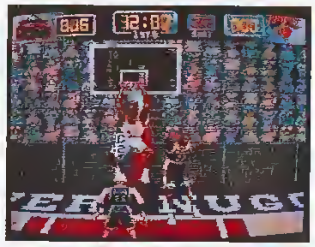
Katsumi.
Samouraï

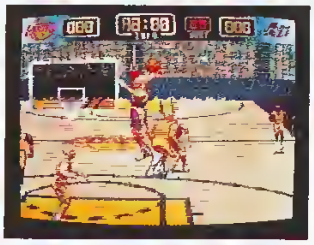
© Katsumi

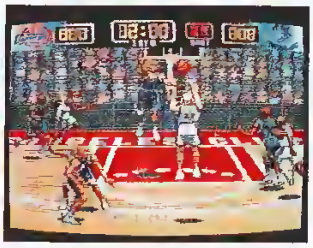
marché
et quel-
s, même
alculée
ents se
prévue
r.

osez
en !









Vue de derrière les panneaux, zooms en «mode 4» pour suivre l'action de plus près, commentaires en direct... tu es au coeur de la NBA®.

Steals, dunks, passes aveugles ou alley-oops... tu dois savoir tout faire pour battre les meilleurs.

Seul, à 2, trois ou quatre, qui sera le plus fort ?

The NBA and individual NBA Team identifications used on or in this product are trade marks copyrighted designs and other forms of intellectual property of NBA Properties, Inc and the respective member Teams and may not be used in whole or in part without the prior written consent of NBA Properties Inc © 1995 NBA Properties Inc All rights reserved GIVE 'N GO™ is a trademark of Konami Co Ltd © KONAMI All rights reserved Super Nintendo Entertainment System™ is a trademark of Nintendo

Cassettes vidéo SECAM
en version française intégrale

Dragon Ball Z

Vol. 1	A la Poursuite de Garlic	~~149 F~~	119 F
Vol 2	Le Robot des Glaces	~~149 F~~	119 F
Vol. 3	Le Combat Fratricide	~~149 F~~	119 F
Vol 4	La Menace de Namec	~~149 F~~	119 F
Vol 5	La Revanche de Cooler	~~149 F~~	119 F
Vol 6	100.000 Guerriers...	~~149 F~~	119 F
Vol 7	L'Offensive des Cyborgs	~~149 F~~	119 F
Vol. 8	Broly le Super Guerrier	~~149 F~~	119 F
Vol. 9	Mercenaires de l'Espace	~~149 F~~	119 F
Vol. 10	Le Père de Son Goku	~~149 F~~	119 F
Vol 11	L'histoire de Trunks	~~149 F~~	119 F

Dragon Ball

Vol 1	La légende de Shenron	~~149 F~~	119 F

PACK 2 vol. au choix **230F** Soit 115 F le volume

PACK 4 vol. au choix **440F** Soit 110 F le volume

PACK 6 vol. au choix **630F** Soit 105 F le volume

PACK 8 vol. au choix **800F** Soit 100 F le volume

PACK 10 vol. au choix **1000F** Soit 100 F le volume

PACK 12 vol. au choix **1188F** Soit 99F le volume

Les 4 Nouvelles Cassettes
en version Française Intégrale Sortie prévue pour Fin Novembre

DRAGON BALL Z

Le Retour de Broly	~~149 F~~	139 F
L'attaque des bioroïds (Bio Broly)	~~149 F~~	139 F
Dragon Ball Le château du démon	~~149 F~~	139 F
Dragon Ball L'aventure mystique	~~149 F~~	139 F
Pack 2 Cassettes au choix	~~298 F~~	270 F
Pack 3 Cassettes au choix	~~447 F~~	390 F
Pack 4 Cassettes	~~596 F~~	500 F

Jacquettes en préparation et non définitives

TV Animation Part 1

Complete illustrations

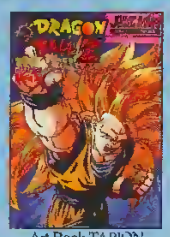
Story Guide

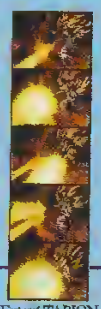
Art Book GOZITA

Animé Comics GOZITA

K 7 OOZITA

Extrait TAPION


Art Book TAPION


Extrait TAPION

Art Book DRAGON BALL Z Collector
Enfin 7 Art Book sur Dragon Ball Z relatant toutes les aventures des héros. Attention Série limitée

Vol 1	Complete illustrations	150 F
Vol 2	Story Guide	180 F
Vol 3	TV animation Part 1	180 F
Vol 4	World Guide	150 F
Vol 5	TV animation Part 2	180 F
Vol 6	Movies & TV Specials	Fin 12/95
Vol 7	Dragon Ball	Fin 01/96

Art Book Gozita	129 F
K7 Vidéo PAL VO Gozita	99 F
Animé Comics Couleur Gozita	75 F

Enfin les exploits de **GOZITA** (la fusion de GOKU et VEGETA). Dans le dernier FILM au Royaume des morts.

«Les fans vont se l'arracher»

Le dernier Film DBZ
TAPION
dans un jump Animé Collection
Certainement l'un des plus beau de l'année 1995
119 Francs le Volume

Animé comics japonais tout en couleurs 75 Francs le volume

Kourat

Métal Kourat

Baddack

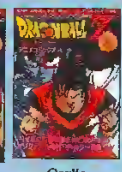
Les Cyborgs

Trunk Story

Broly

Bojack

Super Namek


Garlic

Docteur Willow

Le retour de broly

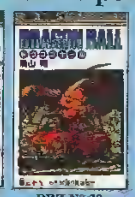
Garlic

Bio Broly

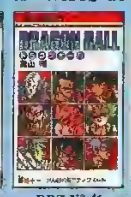
Gozita

Manga en Noir & blanc japonais
42 Volumes disponibles à 39 Francs le volume

DBZ N° 38


DBZ N° 39

DBZ N° 40


DBZ N° 41

DBZ N° 42

Figurines Super Battle Collection

Du Volume 1 au 9	75 Francs la figurine
Le volume 10	135 Francs la figurine
Du Volume 11 au 16	119 Francs la figurine

Vol 1 Son Gokou

Vol 2 Super Sayan Son Gokou

Vol 3 Picolo

Vol 4 Vegeta

Vol 5 Trunks

Vol 6 Freezer

Vol 7 Super Sayan Vegeta

Vol 8 Son Gohan

Vol 9 Super Sayan Son Gohan

Vol 10 Super Sayan Broly

Vol 11 Cell

Vol 12 Super Sayan Trunks

Vol 13 Super Sayan Son Gohan

Vol 14 Great Sayaman

Vol 15 Son Goten

Vol 16 Trunks

Full Action Kit N° 4 GOKU Ultra
N° 5 GOTREK
N° 6 GOZITA
259 F La figurine

Figurines entièrement articulées avec vêtements souples

AMICROPUCE

ORLEANS
19 rue Ste Catherine
Tel 38 68 15 50

TOURS
97 Avenue de Grammont
Tel 47 20 56 81

Prix Spécial NOEL K7 GOZITA 99 F

REVENDEURS CONTACTEZ-NOUS
Tél. 38 68 15 50 Fax 38 54 87 14

GOODIES

Héros Collection 4 DBZ
Le sachet de 10 cartes 20 F
Les 5 Sachets 195 F
Les 20 Sachets + Poster 360 F
Power Level 14 DBZ
Cardass DBZ Série 23
Cardass DBZ Adventure
Les 5 Cartes 25 F
Les 10 Cartes 45 F
Les 20 Cartes 80 F

Cartes de Collection DBZ
Ramucard DBZ 10 F
Photos DBZ 10 F
Shikajiki DBZ 30 F

POGS DBZ
3 Géant Mats 20 F
3 Moyen Mats 15 F
9 Normaux 10 F

DIVERS DBZ
Sachet de 35 PP Card 27 DBZ 70 F
Changing Cards DBZ 5 F
Hard case PP card 27 DBZ 60 F

Set de 5 Cartes DBZ 100 F
Set de 5 Cartes DBZ 50 F
Marque page DBZ 8 F
Film Collection DBZ 5 F
Visionneuse DBZ 60 F
Figurine DBZ SD résine 30 F

Special ANNIVERSAIRE
Power Level 13 DBZ
40 Cartes différentes
dont 2 Brillantes 100 Francs

PRIX ANNIVERSAIRE TRADING COLLECTION

114 Cartes à collectionner
dont 12 Brillantes & 4 Hologrammes
1 Sachet comprend 12 Cartes
dont 1 brillante ou 1 hologramme
1 Boîte comprend 15 Sachets
dont 12 Brillantes & 3 hologrammes

Carte 3D hologramme des trading DBZ

Le Sachet	~~35 F~~	25 F
5 Sachets avec 1 hologramme	~~175 F~~	120 F
10 Sachets avec 2 hologrammes	~~350 F~~	230 F
15 Sachets avec 3 hologrammes	~~525 F~~	345 F
6 cartes différentes dont 1 brillante		48 F
12 cartes différentes dont 3 Brillantes		92 F
40 cartes différentes dont 7 Brillantes		176 F
La collection complète dont 12 Brillantes		440 F

MEGA PROMO 4 Sachets pour 90 Francs

La collection complète dont 12 Brillantes et 4 Hologrammes 570 F
Cartes au détail à l'exception des brillantes et hologrammes : 5 F/pièce la carte

Batman Forever

Super Nes 395 F
Megadrive 345 F

Gundam F91
Mobile suit XM-06
129 F

V-Gundam
Mobile suit RX 93
129 F

Fatal fury 2

Applessed

Cobra 2

Street Fighter

Black Jack

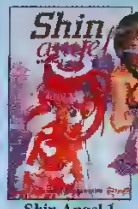
Kamasutra

Golgo 13

Megalopolis 4

La cité interdite

You're under



Shin Angel 1

Shin Angel 2

Roujin Z

Pattabor

Dragon Pink 1

Mangas Japonais Interdit aux - de 18 ans

Sailormoon X

Angel Fr Vol 2

Hunter Lime

Street Fighter X

Dragon Ball Z X

Angel	7 vol.	55 F le vol
Angel Français	2 Vol.	45 F le vol
Police Shoin	10 vol	55 F le vol
Rog Mien	3 vol	55 F le vol
Sette	4 vol	55 F le vol
Gil Shaser	5 vol	65 F le vol
Hunter Lime	9 vol.	65 F le vol
F1	5 vol.	65 F le vol
Dragon Ball Z X		129 F le vol
street fighter 2 X		129 F le vol
Film Graffiti		129 F le vol
Orion 9	10 vol	65 F le vol

Conspiracy	65 F le vol
Assaite Dance Français	75 F le vol
Sailormoon X (Moon paradise) 8 Volumes	110 F le vol

ART BOOK EROTIQUE

SIGNIFIANT	345 F
U-JIN Land Live	145 F
HANTER LIME	150 F
DO KYU SEI 2	265 F

U-JIN Land

CATALOGUE COULEUR
24 Pages,
35 Francs
Frais de port Compris

CATALOGUE GRATUIT
Pour toute Commande Supérieure à **350 F**
MANGAS
VIDEOS
GOODIES
FIGURINES
GUNDAM
ART BOOK
ROLE
TRADING
EROTISME
CARTES ETC

Cassettes vidéo SECAM
en version française intégrale

Urotsukidoji Vol 1 Vol 2 Int -18 ans	149 F/vol
Venus Wars	145 F/vol
Doomed Megalopolis Vol 2 Vol 3	99 F/vol
Gunnm	125 F/vol
Cobra Vol 1 Vol 2	149 F/vol
Saint Seya Vol 1 Elis Vol 2 Asgard Vol 3 Abel	99 F/vol
Shin Angel Vol 1 (Erotique) Int. - 18 ans	139 F/vol
Macross Le film	145 F/vol
Ken le survivant	145 F/vol
Dominion Vol 1 Vol 2	125 F/vol
Cyber city Vol 1 Vol 2 Vol 3	105 F/vol
Kojiro Vol 1	109 F/vol
Doomed Megalopolis Vol 1	89 F/vol
NOUVEAUTES	**NOUVEAUTES**
Kojiro Vol 2	**109 F/vol**
Doomed Megalopolis Vol 4	**99 F/vol**
La cité interdite (Wicked city)	**125 F/vol**
Cobra Vol 3 Vol 4	**165 F/vol**
Fatal Fury Vol 1 Vol 2	**165 F/vol**
Samourai Shodown	**145 F/vol**
Roujin Z	**135 F/vol**
Appleseed	**135 F/vol**
Shin Angel Vol 2 (Erotique) Int.-18 ans	**119 F/vol**
Dragon Pink Vol 2 (Erotique) Int.-18 ans	**139 F/vol**
Saint Seya Armaggedon (Inédit)	**145 F/vol**
Street Fighter	**145 F/vol**
Black Jack	**145 F/vol**
Patlabor	**145 F/vol**
Golgo 13	**145 F/vol**
Sailormoon Le film Vol 1	**145 F/vol**
Ranma 1/2 le film Vol 1 Vol 2	**145 F/vol**
Max et compagnie	**145 F/vol**
Art of fighting	**145 F/vol**

Cassettes vidéo SECAM
Sous titrée Français

Chronique de la Guerre de Lodoss Vol 1	109 F
Chronique de la Guerre de Lodoss Vol 2 Vol 3 Vol 4	109 F
Ina vol 1 vol 2	109 F
Maps Vol 1	109 F
Mademoiselle Météo Vol 1 (Erotique)	109 F
Ushio et Tora Vol 1 Vol 2	110 F
Mamono Hunter Yohko Vol 1 Vol 2	110 F
Ah My Godess Vol 1	110 F
Lemnear (Int -16 ans)	109 F
Borgman 2058	125 F
Slow step	125 F
Ranma 1/2 Vol. 2	109 F
Bubblegum Crisis Vol 1	109 F
NOUVEAUTES	**NOUVEAUTES**
Chronique de la Guerre de Lodoss Vol 5	**109 F**
Plastic Little	**109 F**
Baoh	**109 F**
Iria Vol 3	**109 F**
Maps Vol 2	**109 F**
Mademoiselle Météo Vol 2 (Erotique)	**109 F**
Docteur Feelgood Vol 1 (Erotique)	**145 F**
Moldiver Vol 1	**109 F**
L'ange des ténèbres (Erotique)	**109 F**
Bubblegum Crisis Vol 2	**109 F**
The cockpit	**109 F**
DEUS	**110 F**
Ah my Godess Vol 2	**110 F**
Mamono hunter Yoko Vol 3	**110 F**
You're under arrest	**145 F**

Mangas Français — NEWS

Ranma 1/2	7 vol	37 F le vol	
Dragon Ball	18 vol	37 F le vol	N° 18
Sailormoon	5 vol.	37 F le vol	N° 5
Orion	2 vol	76 F le vol	
Street Fighter II	4 vol	46 F le vol	
Appleseed	4 vol.	76 F le vol.	N° 4
Akira	13 vol	96 F le vol.	N° 13
Crying freeman	2 vol.	46 F le vol.	N° 2
Dominion		75 F le vol	
Black Magic		75 F le vol.	
Vidéo girl AI	9 vol	30 F le vol.	N° 9
Gunnm	4 vol.	39 F le vol.	N° 4
Docteur slump	3 vol.	37 F le vol	
Nomad	2 vol.	96 F le vol	N° 2
Striker		46 F le vol	
Porco Rosso	3 vol.	57 F le vol	N° 3
RG Veda	1 Vol	45 F le vol.	NEW
Art Book Porco Rosso		169 F le vol.	NEW
Cyber Weapon Z	N° 1	75 F le vol.	NEW

Cassettes vidéo PAL

La clinique de l'amour (Erotique) Int. - 18 ans	145 F
Kamasutra (Erotique) Int. - 18 ans	145 F

Mangas Japonais — NEWS

Dragon Ball Z	42 Vol	39 F/vol	N° 42
Ken le Survivant	27 Vol	39 F/vol	
Bastard	16 Vol	39 F/vol	
3 x 3 Eyes	20 Vol	55 F/vol	
City Hunter	35 Vol	39 F/vol	
Sailormoon	12 Vol	39 F/vol	N° 12
Yuyu Hakusho	19 Vol	39 F/vol	
Rash	2 Vol	39 F/vol	N° 2
Orange Road	18 Vol	39 F/vol	
DNA 2	5 Vol	39 F/vol	
Gunnm	9 Vol	55 F/vol	N° 9
Street Fighter Gag Battle		75 F/vol	NEW
Zetman	1 Vol	39 F/vol	NEW

CADEAU Une Carte Dragoo ball Z offerte par tranche de 50 Francs d'achat
Exemple pour une commande de 159 Francs 3 cartes offertes

P9511 Pour connaître les autres titres disponible, téléphoner au **38 68 15 50**
Bon de commande par téléphone au **38 68 15 50** ou sur papier libre

NOM ..... Prénom .....
Adresse .....
Ville ..... Code postal .....

DESIGNATION	PRIX
Port 30 F + 5 F par cassette supplémentaire	
Date de commande **TOTAL A PAYER**	

Votre N° de téléphone

Signature des parents pour les mineurs

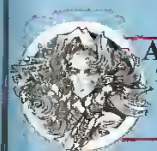
Mode de paiement ☐ Cheque bancaire ☐ Contre-remboursement + 45 F
☐ Carte bancaire (16 Numeros) Chèques et cartes debités le jour de la livraison
Carte N° ..... Date expiration ..../....

Toutes les commandes sont livrées par colis/ne entreprise dans la limite du stock disponible
Prix et offres sont disposables, dans la limite des stocks disponibles. Prix réalisés sans préavis. Toutes marques citées dans ces 2 pages sont des marques déposées par leurs propriétaires respectifs. Photos non contractuelles.

A retourner à :
AMICROPUCE
19 rue Ste Catherine
45000 ORLEANS

LES RELAIS AMICROPUCE

Revendeurs si vous êtes intéressés pour rejoindre nos relais
Contactez nous au 38.68.15.50



AMICROPUCE
97 Av de Grammont
37000 TOURS
Tél .47.20.46.81

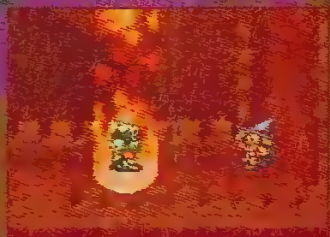
VIDEO - GAMES
Rue Bertrand
36000 CHATEAUROUX
Tél . 54.07.86.52

L'éditeur est dans le domaine du jeu de rôle encore frappé ! Avec Seiken Densetsu 3 (Secret of Mana 2 puisque ce jeu est la suite SoM 2 connu sous le nom de Secret of Mana 1 en France), Square Soft prouve une nouvelle fois sa maîtrise parfaite du genre. Avant de commencer à savourer l'aventure grandiose qui vous attend, vous devez choisir trois personnages parmi les six disponibles. Le premier sera celui avec lequel vous commencerez à jouer, quant aux deux autres, ils se joindront à vous plus tard. En ce qui concerne les trois derniers, ne vous faites pas de souci. Vous ne les intégrerez pas à votre équipe mais ils font tout de même partie du scénario. Vous pourrez les croiser en ville, discuter avec eux... Ce système de destins croisés se révèle très intéressant, puisqu'il vous donne la possibilité de vivre l'histoire selon des points de vue différents. Et Square Soft innove une nouvelle fois en la matière, et vous allez voir que la surprise ne réside pas seulement là...

Une pure merveille

Comme vous le constatez grâce à l'encadré qui présente les personnages, chacun d'entre eux est affilié à une classe particulière (guerrier, magicien, etc.). En les faisant évoluer, en développant leurs capacités, vous pourrez choisir de leur faire suivre la voie du Bien ou à l'opposé, celle du Mal. Ainsi, par exemple, Duran pourra devenir

Les scènes de flash-back sont illustrées par une cinématique en noir et blanc.



Une femme peut s'en sortir face à un guerrier... si elle est magicienne.

Seiken Densetsu 3

Super Famicom

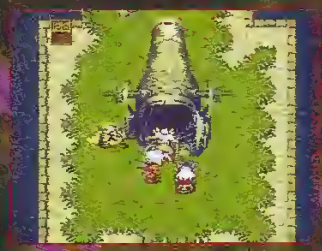
Je ne le répéterai jamais assez : le sommeil est une chose sacrée !

Angela, Kevin et Hawkeye (en équipe) rencontrent Duran sur leur chemin. Le château de ce dernier est attaqué.

paladin ou lord maléfique, Kevin maître d'armes ou duelliste... Selon vos choix, les personnages deviendront plus puissants (le Mal) ou seront au contraire plus versés dans l'art de la protection et de la guérison (le Bien). À vous de laisser parler vos préférences. En ce qui concerne l'aventure, pas de grosses surprises. Vous vous baladez de ville en ville, discutez avec des tas de gens, achetez des armes, de l'équipement et vous battez avec d'énormes monstres... Un parcours somme toute classique. Question jouabilité, tous les défauts de l'épisode précédent ont été gommés. Lorsque vous ne jouez pas à plusieurs, les personnages « suiveurs » dirigés par l'ordinateur sont devenus véritablement efficaces. Ils se révèlent redoutables au combat et lorsqu'ils se coincent dans un endroit, ne vous empêchent pas de continuer votre chemin (comme c'était le cas dans Secret of Mana). Ici, ils disparaissent simplement de votre champ de vision quelques secondes et réapparaissent aussitôt, prêts à vous aider de nouveau. Autre détail : les séquences jour/nuit sont importantes. Lorsque la lumière diminue, l'astre solaire vous déclare parfois que le temps et certaines actions ne peuvent

Boum !

Les canons, bien connus des joueurs de Secret of Mana, vous permettent de vous déplacer d'un point à un autre. Il faut aimer les sensations fortes, mais au moins vous arrivez à destination très vite.



Attention à vous !

Les boss de Seiken Densetsu sont gros. Énormes même ! Avant de les affronter faites le plein de potions curatives. Elles vous seront d'un grand secours.

3 mois d'essai

PLAYER ONE
LE PREMIER MAGAZINE DES CONSOLES DE JEUX VIDÉO !

En vente chez tous les marchands de journaux

MANGA PLAYER
LE MAGAZINE DES FANS DE MANGAS !

découper ou à photocopier, et à retourner [illegible]

Je m'abonne pour 3 mois

à Manga Player : 79 F au lieu de 90 F

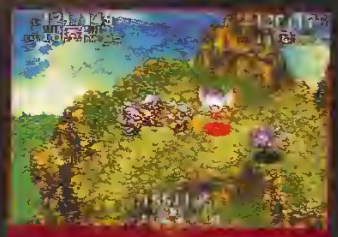
à Player One : 84 F au lieu de 96 F

Nom :
Prénom :
Adresse :

Code postal : Ville :
Date de naissance :
Console(s) : Signature obligatoire* :
* des parents pour les mineurs

Les meilleurs jeux étrangers

Être menés qu'à partir du moment où il fait nuit noire (ne vous inquiétez pas, à l'écran le clair de lune suffit à la visibilité). Bref, nous voici devant un jeu sublime, à la réalisation parfaite (les graphismes sont à tomber par terre), et tout vrai fan de RPG ne peut qu'succomber au charme. Tune



Dommage que des intrus viennent la troubler votre balade à flanc de montagne !

Seiken Densetsu 3 (Secret of Mana 2)

date et lieu de sortie
DISPONIBLE JAPON

éditeur
SQUARESOFT

genre
RPG

Une ambiance irrésistible.
La réalisation d'ensemble, fabuleuse.
Les personnages très attachants.

Pourquoi n'apprend-on pas le japonais à l'école ?

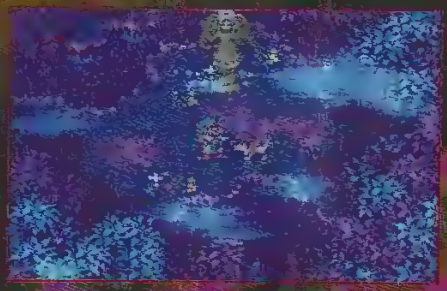
telle merveille. Concerts au doigts pour qu'il sorte... sinon en français, du moins en américain, car avec les dialogues en VO, c'est hard !

Carlo

Six héros, six destinées...

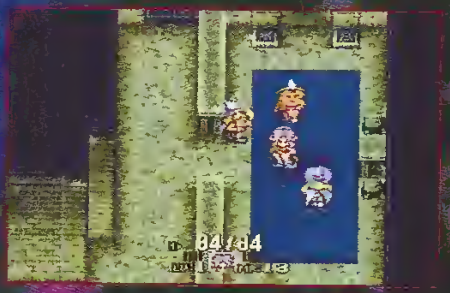
Selon les personnages choisis au début de votre aventure, l'histoire ne commence pas aux mêmes endroits. C'est plus tard, en avançant dans le jeu, que certains scénarios se recoupent. La multiplicité des chemins et des rencontres possibles donne encore plus d'intérêt à ce titre.

DURAN, guerrier.



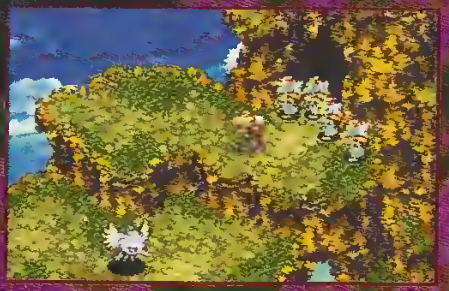
KEVIN, lutteur.

HAWKEYE, voleur.

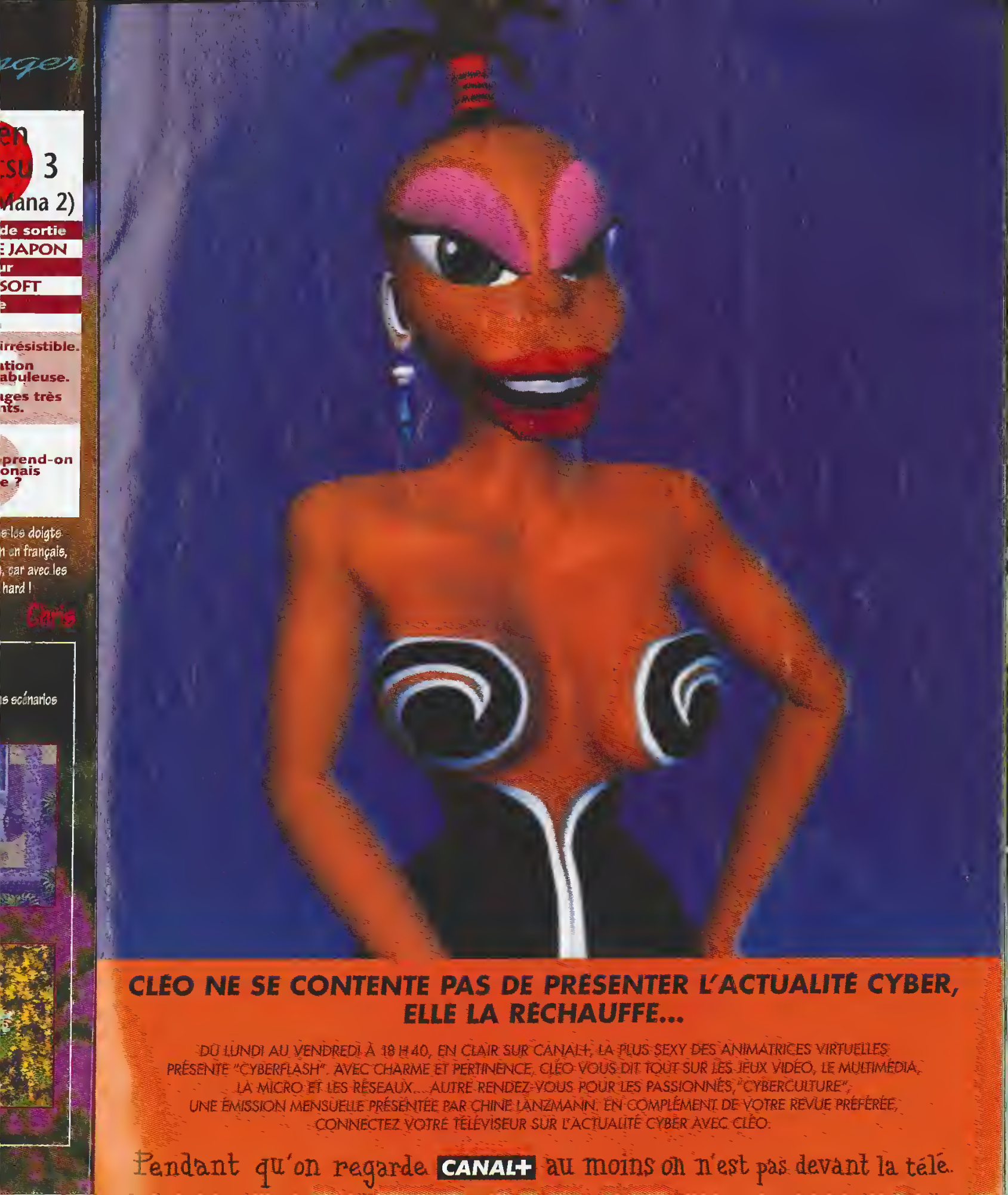


ANGELA, magicienne.

CHARLOTTE, clerc.



LYS, amazone.


CLÉO NE SE CONTENTE PAS DE PRÉSENTER L'ACTUALITÉ CYBER, ELLE LA RÉCHAUFFE...
DU LUNDI AU VENDREDI À 18 H 40, EN CLAIR SUR CANAL+, LA PLUS SEXY DES ANIMATRICES VIRTUELLES PRÉSENTE "CYBERFLASH". AVEC CHARME ET PERTINENCE, CLÉO VOUS DIT TOUT SUR LES JEUX VIDÉO, LE MULTIMÉDIA, LA MICRO ET LES RÉSEAUX... AUTRE RENDEZ-VOUS POUR LES PASSIONNÉS, "CYBERCULTURE", UNE ÉMISSION MENSUELLE PRÉSENTÉE PAR CHINE LANZMANN. EN COMPLÉMENT DE VOTRE REVUE PRÉFÉRÉE, CONNECTEZ VOTRE TÉLÉVISEUR SUR L'ACTUALITÉ CYBER AVEC CLÉO.
Pendant qu'on regarde CANAL+ au moins on n'est pas devant la télé.

Over the World

WingArms

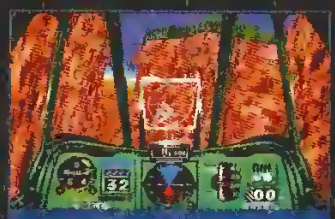
Saturn

Il y a un mois, l'arrivée d'Air Combat sur PlayStation avait emballé une bonne partie de la rédac. À tel point que lorsque WingArms sur Saturn a pointé son nez, il s'est heurté à l'indifférence la plus totale. Et pourtant, quel chef-d'œuvre ! Sous ses airs de simulation de vol, WingArms cache un véritable hybride shoot'them up qui s'adresse au tir surpasse allègrement les talents de pilotage. Normal puisque WingArms est né dans les salles d'arcade, avant que ce ne soit à la simulation...

Quel que soit l'avion que vous choisissez, les missions qui vous sont assignées resteront strictement identiques. Pour mener à bien votre campagne, vous disposez en tout et pour tout de trois crédits. Il s'agit d'un concept lancé par Sega et les objectifs au sol sont réalisés en 3D, le tout animé en temps réel. Dans les missions suivantes, on découvre des objectifs au sol tout aussi bien animés, mais parfois tellement anachroniques. La progression dans les missions s'accompagne de décors de plus en plus montagneux. On découvre alors que les reliefs et le sol sont en mapping à très de textures assez impressionnantes. Il suffit de voir les photos

Plus vrai que nature !

En fait, l'intérêt du jeu réside dans sa réalisation qui nous rappelle que, aussi désuet que soit le genre traité, nous sommes quand même sur une 32 bits. Et je vous garantis que, avec WingArms, la Saturn s'arrache les tripes. Au premier coup d'œil, on a l'impression de voir tourner un simulateur de vol sur un monstrueux PC. La mission va vous confronter à une dizaine d'escadrilles volant en formation. Les ordres



Poursuite dans le Grand Canyon. L'appareil rebondit sur les parois !

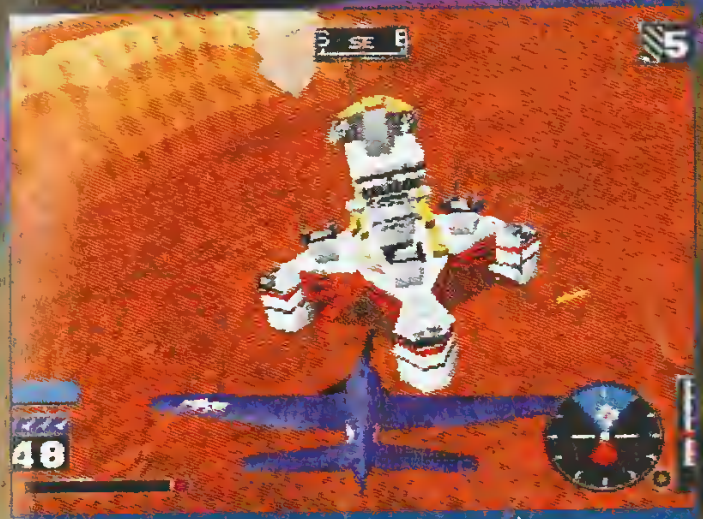
La même séquence en vue extérieure. Plutôt spectaculaire, n'est-ce pas ?

Coup d'œil sur l'intro

Il s'agit d'une séquence en images de synthèse très impressionnante. Elle montre des scènes de bombardement dignes de l'enfer. Toutefois, elle est représentative de ce qui vous attend, elle ne peut laisser que vous vous affaire à des anachronismes, telle qu'une forteresse [illegible] futuriste.

Cette petite séquence cinématique illustre chaque départ en mission.

La première mission a pour but de vous faire comprendre que vous êtes un seul contre trente bleus.



Voici un objectif qui n'a plus grand-chose à voir avec la guerre du Pacifique.

de la poursuite dans le Grand Canyon pour s'en convaincre.
Si la jouabilité est excellente, le réalisme n'est malheureusement pas au rendez-vous, esprit shoot them up oblige. En effet, à force de subir les tirs incessants de la DCA ou des avions ennemis, votre appareil sera criblé d'impacts sans aucune conséquence sur sa stabilité. L'avion est doté d'une « barre de vie » et lorsque celle-ci arrive à zéro, c'est l'inévitable crash et l'utilisation d'un continue. Les amateurs de simulation pure regretteront que les décors n'embrumagent pas d'éléments précis de leur avion (empennage, ailes ou moteur), le rendant ainsi plus délicat à piloter.

Sensations pures...

Le même leur plaira, tant avec les appareils ennemis que le décor, se traduisent par une simple perte de vitesse et de points de vie, plutôt que par un crash...
Malgré un réalisme un peu léger,

Objectif touché... mais pas coulé ! Après avoir largué ses roquettes, il convient d'éviter la riposte nourrie de la DCA.

SCORE GAMES
LA VIDEO JEU PASSION
ST GERMAIN en LAYE
☎ 30.61.47.47 et FAX 39.73.20.22
42, rue de Paris - 78100 ST GERMAIN EN LAYE
• Mardi au samedi de 10h à 19h non stop
• RER : St Germain en Laye • à 200 m du RER
ouvert le dimanche de 10h à 13h

revendez et achetez
vos JEUX et CONSOLES d'occasion
30 à 80% moins cher
QUE LES JEUX NEUFS

SUPER NINTENDO

→ CONSOLE neuve SUPER NINTENDO + 1 manette 599 F
→ CONSOLE occas SUPER NINTENDO + 1 manette 399 F

Accessoires
MANETTE D'ORIGINE 99 F
MANETTE ASCII PAD 99 F
ADAPTATEUR 5 JOUEURS 129 F
ADAPTATEUR SECTEUR 149 F
ADAPTATEUR 60HZ 99 F
CABLE PERITEL 149 F
MANETTE INFRA ROUGE 199 F
SUPER GAME BOY OCCAS 259 F

Jeux neufs
ADDAMS FAMILY VALUE 399 F
DBZ II (JAP) 299 F
DOOM ULTIMATE CARNAGE 599 F
EARTH WORM JIM 2 TEL
FATAL FURY SPECIAL (JAP) 299 F
FIFA 96 TEL
ILLUSION OF TIME + GUIDE 149 F
INTERNAT SUPER STAR SOCCER 399 F
KAWASAKI SUPER BIKES TEL
KILLER INSTINCT 559 F
MADDEN FOOTBALL 96 TEL
MARIO WORLD S/NOTE 139 F
MORTAL KOMBAT 3 499 F
NBA LIVE 96 TEL
NFL QUATERBACK CLUB 96 TEL
OBELIX 499 F
SAILOR MOON 149 F
STREET RACER 299 F
THEME PARK 369 F

Jeux occasion
ALADDIN 249 F
CASTLEVANIA 4 139 F
DONKEY KONG 279 F
EQUINOX 139 F
FEVER PITCH SOCCER 314 F
JIMMY CONNORS TENNIS 199 F
JURASSIC PARK 139 F
LE ROI LION 299 F
MARIO ALL STARS 199 F
MAXIMUM CARNAGE 269 F
MICKEY MANIA 169 F
MYSTIC QUEST 249 F
NBA LIVE 95 249 F
PAROD1US 139 F
PRINCE OF PERSIA 139 F
SCHTROUMPFS 279 F
SECRET OF MANA + GUIDE 314 F
SPIDER MAN X MEN 139 F
SUPER METROID 279 F
SUPER STREET FIGHTER 379 F
TECHNO NBA BASKET 199 F
TERMINATOR 2 199 F
WOLFENSTEIN 3D 199 F
ZELDA 269 F

GAME BOY

→ GAME BOY neuve 299 F
→ GAME BOY occas 199 F
→ GAME BOY couleur neuve 335 F
• BATTERIE + ADAPTATEUR SECTEUR 149 F
• HOUSSE ANTI CHOC 39 F
• LOUPE ECLAIRANTE 59 F

Jeux neufs
ALADDIN 249 F
DONKEY KONG + CD AUDIO 299 F
EARTHWORM JIM 249 F
OBELIX 249 F
PRIMAL RAGE 269 F
STREET FIGHTER 2 249 F
WAIKIWORLD 249 F

Jeux occasion
GOLF 99 F
HOOK 139 F
MORTAL KOMBAT 139 F
OCTOBRE ROUGE 99 F
TERMINATOR 2 99 F
ZELDA 169 F
Jeux occas. à partir de 39 F

SEGA

MEGADRIVE

→ CONSOLE neuve MEGADRIVE II + 1 manette 599 F
→ CONSOLE neuve MEGADRIVE II + 1 manette + 3 jeu 649 F
→ CONSOLE occas MEGADRIVE II + 1 manette + 1 jeu 399 F
→ CONSOLE occas. MEGADRIVE I + 1 manette + 1 jeu 369 F

Accessoires
ADAPTATEUR SECTEUR MD1 99 F
ACTION REPLAY PRO II 349 F
MANETTE 6 BOUTONS 99 F

Jeux neufs
BATMAN FOR EVER 399 F
COMIX ZONE 429 F
ETERNAL CHAMPION 149 F
FIFA 95 249 F
FIFA 96 399 F
HAUNTING 99 F
LIGHT CRUSADER + LIVRET 449 F
MADDEN FOOTBALL 96 399 F
MAKSUPILAMI 449 F
MORTAL KOMBAT 3 449 F
NBA LIVE 95 249 F
NBA LIVE 96 399 F
NHL HOCKEY 96 399 F
PGA TOUR GOLF 96 399 F
PHANTASY STAR IV 449 F
PRIMAL RAGE 399 F
SOLEIL 449 F
SONIC II 199 F
SPIROU 399 F
WEANPAR LORD TEL

Jeux occasion
ALADDIN 199 F
ALIEN 3 139 F
BATMAN RETURN 99 F
BULLS BLAZERS 139 F
EUROPEAN CLUB SOCCER 79 F
FIFA SOCCER 139 F
FLASHBACK 199 F
KID KAMELEON 79 F
LANDSTALKER 275 F
LE ROI LION 279 F
MC DONALD GLADIATOR 79 F
MOONWALKER 99 F
MORTAL KOMBAT 139 F
SOLEIL 299 F
SONIC 2 139 F
TEAM USA BASKET 139 F
TERMINATOR 2 99 F
THEME PARK 299 F
THUNDER FORCE IV 179 F
WORLD CUP ITALIA 90 59 F

GAME GEAR

→ CONSOLE neuve 599 F
→ CONSOLE occas 399 F
• LOUPE 69 F
• BATTERIE 149 F

Jeux neufs
BATMAN FOR EVER 299 F
EARTHWORM JIM 299 F
FIFA 279 F
KAWASAKI 199 F
MICKEY 3 279 F
POWER RANGER 2 299 F
PRIMAL RAGE 269 F

Jeux occasion
CHUCK ROCK 99 F
PREDATOR 2 79 F
STREET OF RAGE 139 F
SUPERMAN 79 F
TERMINATOR 2 79 F
WORLD CUP 94 99 F
Jeux occas. à partir de 39 F

SATURN

→ CONSOLE neuve VF + Daytona + 1 PAD 2590 F
→ CONSOLE neuve VF + 1 PAD 2190 F

MANETTE SUP 149 F
ADAPTATEUR JEUX JAP/US 299 F
ARCADE RACER 449 F
ACTION REPLAY PRO 369 F
CARTE VIDEO MPEG 1 190 F

Jeux neufs
ACTUA SOCCER TEL
CLOCKWORK KNIGHT 2 349 F
DAYTONA 449 F
FIFA 96 TEL
HI OCTANE TEL
MORTAL KOMBAT 2 369 F
MYST 399 F
RAYMAN TEL
ROBOTICA 399 F
SHINOBI X 349 F
THEME PARK 369 F
VIRTUA FIGHTER REMIX 269 F

MEGADRIVE

→ CONSOLE occas + 1 jeu 690 F

Jeux neufs
BATMAN RETURN 99 F
DUNGEON MASTER II 199 F
EARTH WORM JIM 399 F
REBEL ASSAULT 149 F
TOMCAR ALLEY (VF) 449 F

Jeux occas.
BRUTAL 199 F
CHUCK ROCK 139 F
ECCO 169 F
GROUND ZERO 169 F
MICROCOSM 139 F

SONY PLAYSTATION

→ CONSOLE neuve VF + 1 PAD + CD DEMO 2099 F

MANETTE SUP 199 F
CABLE DE LIAISON 169 F
SOURIS 199 F
MEMORY CARD 169 F
FIGHTER STICK 399 F

Jeux neufs
DESTRUCTION DERBY TEL
FIFA 96 TEL
JUMPING FLASH 349 F
KILEAK THE BLOOD 349 F
PGA TOUR GOLF 96 369 F
RAYMAN 399 F
RIDGE RACER 369 F
ROAD RASH TEL
THEME PARK 399 F
VIEW POINT 369 F
WING COMMANDER 3 TEL
WIPEOUT 369 F

3 DO

→ CONSOLE FZ10 neuve + 1 jeu 2990 F
→ CONSOLE occas + 1 jeu 1350 F

Jeux neufs
BLADE FORCE 399 F
GEX 375 F
KILLING TIME TEL
SPACE HULK 399 F
WING COMMANDER 3 375 F

Jeux occas.
JEUX D'OCCASION A PARTIR DE 99 F

32 X

→ CONSOLE neuve 990 F
→ CONSOLE occas 690 F

Jeux neufs
KNUCKLES CHAOTIX 399 F
MORTAL KOMBAT 2 349 F
NBA JAM TE 349 F
TOUGHMAN CONTEST 399 F

Jeux occas.
COSMIC CARNAGE 189 F
DOOM 269 F
GOLF 36 GREAT HOLES 269 F
MOTOCROSS 279 F

JAGUAR

→ CONSOLE neuve 990 F
→ CONSOLE occas 690 F
→ LECTEUR CD ROM + 4 CD occas 1390 F

Jeux neufs
CANNON FODDER 399 F
DOOM 399 F
DRAGON 349 F
FLASHBACK 399 F
RAYMAN 499 F
THEME PARK 399 F

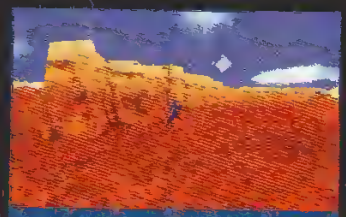
A retourner exclusivement à
ou commande sur papier libre
SCORE GAMES 42, rue de Paris 78100 St Germain en Laye
Nom
Prenom
Adresse
Cod. postal Ville
Tél

TITRE	CONSOLE	PRIX

Frais de port (colissimo) : console 60 frs 1 à 3 jeux 30 frs
☐ Cheque ☐ Mandat Date Signature

Over the World

La promotion au grade de premier lieutenant vaut bien une petite acrobatie.


Touché ! Le moteur est en feu, l'appareil entame une vrille mortelle.

WingArms offre des sensations saisissantes et s'adresse grâce à cela à un large public. Pour accroître ces sensations, le jeu est compatible avec le joystick analogique « manche à balais », malheureusement, indisponible en France. Cela dit, au vu des nombreux atouts que possède ce jeu, il serait dommage de passer à côté.

Wolfen

WingArms

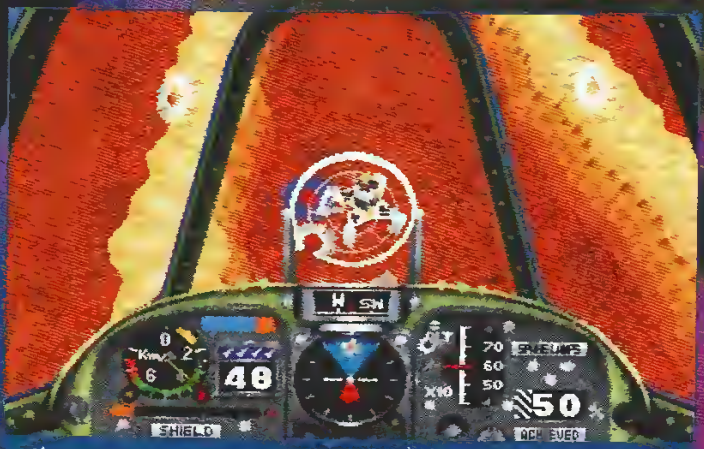
date et lieu de sortie
DISPONIBLE JAPON
éditeur
SEGA
genre
SHOOT THEM UP

La qualité de l'animation 3D en temps réel.
Les graphismes.
La qualité du son et des décors mappés.

Pas encore disponible officiellement en France.
L'aspect simulation très réduit.

Les objectifs navals

Le jeu alterne les duels aériens et les missions de bombardement.
Si la plupart des objectifs sont des navires de guerre, des missions air/sol sont également prévues.



L'appareil est gravement endommagé. Cette attaque en piqué sera probablement la dernière.

Voici l'erreur à ne pas commettre. Il vaut mieux attaquer les objectifs navals dans l'axe.

Pour tout savoir toute l'année sur les nouvelles consoles, les jeux vidéo, les mangas, l'actualité...

Je M'abonne !

et je bénéficie des avantages Player One

1. un numéro gratuit
2. deux heures de connexion en 3614 sur le service Minitel de Player One (0,37 F/min au lieu de 1,29 F/min)
3. la garantie du tarif pendant un an

6 numéros 192F

6 numéros 154F + 770 Crédits Player

11 numéros + 1 cadeau Dragon Ball au choix 320F

11 numéros + 1 cadeau Dragon Ball au choix 256F + 770 Crédits Player

Le manga Dragon Ball (Tome 1)

Je choisis mon cadeau !

La figurine Dragon Ball

Bon à découper ou à photocopier, et à renvoyer à
Player One, BP 4, 60700 Sacy-le-Grand Téléphone : 44 69 26 26 (Si vous habitez Paris-RP, composez le 16.)

(Cochez les cercles blancs)

Oui ! je m'abonne à *Player one* :

1. 6 numéros : 192 F (ou 154 F + 770 Crédits Player) Tarifs pour la France métropolitaine
DOM-TOM et étranger : + 49 F (terre/bateau) ou + 96 F (avion)

2. 11 numéros : 320 F (ou 256 F + 770 Crédits Player) Tarifs pour la France métropolitaine
DOM-TOM et étranger : + 90 F (terre/bateau) ou + 176 F (avion)

Je choisis mon cadeau : 1 figurine Dragon Ball ou Le manga Dragon Ball (Réception 4 semaines après le magazine)

Je joins un chèque de ..... F à l'ordre de Média Système Edition.

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : ..... Ville : ..... Pays : .....

Pseudo : .....
(à créer sur le 3615 Player One pour bénéficier du 3614)

Signature obligatoire*
*des parents pour les mineurs

Hermie Hopperhead

PlayStation

Après des délices plus ou moins, les jeux de plate-forme commencent à faire leurs preuves sur Saturn (Clockwork Knight 2, Rayman, Bug...). La PlayStation, en revanche, provoque un engouement bien moindre, avec tout juste un Rayman pour satisfaire l'appétit des fans. Les développeurs de Sony Japan s'empressent à pallier cette relative carence et nous pondent en l'occurrence Hermie Hopperhead, un jeu en 2D qui s'inspire très fortement de Mario. Le nouveau venu fera-t-il le poids ? Hermie est un jeune homme pas comme les autres. Au cours d'une promenade dans les rues de Tokyo, il aperçoit un œuf (hé oui !) en train de s'enfuir dans une poubelle. Les curieux... Notre héros, la curiosité éveillée, y plonge aussi la tête... et tombe dedans ! Sa chute le projette dans une autre dimension... dans un univers où régnent en maîtres les aspirateurs, des poubelles, des bouches dégoûtantes et autres bidules aussi peu ragoûtants... vous vous êtes pris au piège ! Pour vous en sortir, vous allez traverser des dizaines de niveaux répartis en plusieurs mondes, qui vont du désert à la jungle en passant par le château. Vous devrez échapper aux balles mouvantes, jouer à Tarzan en vous balançant à des lianes, nager dans les profondeurs de l'océan, bref il va falloir être fort, très fort car c'est vraiment un dur à gagné. Il est néanmoins une bonne nouvelle pour vous : tout au long de vos tribulations, des zuts vous prouveront leur fidélité en exécutant vos ordres. Encouragez-leur de vous protéger et de défendre, et donnez-leur d'attaquer ou de jouer les chasseurs ! Montrez-vous sûre

Dans la neige, notre héros Hermie doit lutter contre tous avec ses trois amis, qui ont bien grandi.

Sur cette plate-forme, au cœur de la « forêt lumineuse », Hermie doit éviter les punaises rouges.

Le dessin animé

Lorsque vous allumez votre PlayStation, une intro du feu de dieu annonce la couleur. Matez un peu ces écrans pour vous faire une idée. Ils ne sont pourtant que le pâle reflet de la réalité !

Dans l'eau, la maniabilité devient douteuse et les ennemis nagent beaucoup plus vite... que sur terre !

Hermie hopperhead

date et lieu de sortie
DISPONIBLE JAPON

éditeur
SONY

genre
PLATE-FORME

Une durée de vie exceptionnelle.

La jouabilité et le scénario.

Musiques et graphismes sont de moins bonne facture que ceux de Rayman.

Un graphisme est fait un cadeau de la vie en récoltant pent étoiles pour chaque nuit. Vous découvrirez ainsi le visage de celui qui vous aide dans cette aventure : un phénix, un coq, une [illegible] ou un dragon.

Hermie Hopperhead apparaît comme un jeu de plate-forme très attachant et d'une durée de vie exceptionnelle. Il propose un [illegible] niveaux classiques, de nombreux levels, recélant de bonus, à découvrir. Ne vous amusez cependant pas à les chercher indéfiniment, car le temps qui vous est imparti est limité. Deux points noirs entachent toutefois ce tableau. D'abord la réalisation : la musique est bien trop répétitive et les graphismes demeurent résolument en deçà des possibilités de la console. Comme avec Gunnar's Heaven ou Arc The Lad, on se retrouve devant des graphismes « 16 bits améliorés ». Manifestement, les développeurs de chez Sony sont aujourd'hui ceux qui exploitent le plus mal, en matière de graphismes 2D, les capacités de la PlayStation. Cherchez l'erreur !

Autre défaut : le « characters design ». Les personnages sont mignons mais manquent un peu de profondeur : on les oublie vite et on ne s'y attache pas, comme on peut le faire avec Mario, Sonic ou Rayman, par exemple. Mais rappelons que Sony n'a pas l'expérience de Nintendo ou de Sega en matière de développement. Laissons-leur donc le temps de faire leurs armes : elles nous prouveront certainement des jeux de plate-forme dignes d'un Mario, d'un Sonic dignes d'un Rayman.

Magic Sam

A la fête foraine, Hermie s'éclate comme un petit fou. Grande roue, chutes du Niagara, manège... Un enchantement !

Pour nous les frais de port c'est nul ! : 0 Franc *

3615 CD PASSION

* à partir de 100 Francs d'achat

1,27 F la minute

L'invasion CD PASSION est imminente !

CD ROM PC

FADE TO BLACK	390 F + 0F
11 TH HOUR VF	349 F + 0F
COMMAND AND CONQUER Enfin dispo !	340 F + 0F
PHANTASMAGORIA VO/VF	319 F/349 F + 0F
MAGIC CARPET 2	340 F + 0F
NHL HOCKEY 96	300 F + 0F
NEED FOR SPEED	309 F + 0F
BURIED IN TIME	260 F + 0F
MARINE FIGHTER	179 F + 0F
JUDGE DREDD	319 F + 0F
NBA JAM T.E	209 F + 0F
SPACE QUEST 6 VF	329 F + 0F
SHELLSHOCK	259 F + 0F

Un catalogue énorme ! plus de 12000 titres à consulter sur le 3615 CD PASSION

GRAND CHOIX DE JEUX D'OCCASION DE 99 F à 199 F

(LOST EDEN VF ...149 F, UNDER A KILLING MOON ... 199 F, FLIGHT UNLIMITED ... 199 F etc...

LASERDISCS D'OCCASION à partir de 100 F

SATURN - POUR LES NEWS contactez-nous !

JEUX PLAYSTATION

THEME PARK (VF)	309 F + 0F
RIDGE RACER	309 F + 0F
RAPID RELOAD	349 F + 0F
TOSHINDEN	349 F + 0F
KILEAK THE BLOOD	349 F + 0F
WIPE OUT	369 F + 0F
JUMPING FLASH	349 F + 0F
CYBERSLED	349 F + 0F
AIR COMBAT	349 F + 0F
DISCWORLD	349 F + 0F
NOVASTORM	349 F + 0F
3D LEMMINGS	349 F + 0F
MORTAL KOMBAT 3	399 F + 0F
DESTRUCTION DERBY	369 F + 0F
PHILOSOMA (JAPON)	499 F + 0F
TEKKEN (US)	449 F + 0F
EXTREME SPORTS (US)	380 F + 0F
STREET FIGHTER ZERO (JAPON)	580 F + 0F
DARKSTALKER (JAPON)	589 F + 0F
PRIME GOAL EX (JAPON)	589 F + 0F

CONSOLE FRANCAISE + 1PAD 2099 F + 0F
CONSOLE US 60 HZ + 1PAD + MULTISTANDARD 2499 F + 0F
NOUS SOMMES LES MOINS CHERS !!!
CADEAUX PLAYSTATION (Tee shirt, pins, bonnetts, porte clefs etc...)

CDV PAL

LA GUERRE DES ETOILES VF	280 F + 0F
L'EMPIRE CONTRE ATTAQUE VF	280 F + 0F
LE RETOUR DU JEDI VF	289 F + 0F
FUN 389 F LA TRILOGIE	850 F + 0F
TRUE LIES	280 F + 0F
FORREST GUMP	289 F + 0F
LE ROI LION	280 F + 0F
WOLF	249 F + 0F

GRAND CHOIX AUSSI DE LD NTSC US

RACHAT DE TOUS CD TOUS FORMATS au meilleur prix CASH !

CASSETTES VIDEO:

RASTA ROCKETT	159 F + 0F
LE ROI LION	159 F + 0F
FORREST GUMP	159 F + 0F
WOLF	159 F + 0F
COLOR OF NIGHT	159 F + 0F

TOUTES LES VHS VF Dragonball Z du Volume 1 à 11 139F + 0F ou 449F + 0F les 4 au choix

APPLESEED	la cassette 129F + 0F	LEMNEAR	la cassette 119F + 0F
B G CRISIS 2	la cassette 119F + 0F	DOMINION 1& 2	la cassette 119F + 0F
MOLDIVER	la cassette 119F + 0F	MAPS 1& 2	la cassette 119F + 0F
PLASTIC LITTLE	la cassette 119F + 0F	IRIA 1& 2	la cassette 119F + 0F
ROUJIN X	la cassette 119F + 0F	OGENKI CLINIC	la cassette 129F + 0F
TENCHI MUYO 1	la cassette 129F + 0F	BORGMAN 2058	la cassette 129F + 0F
THE COCKPIT	la cassette 129F + 0F	SLOW STEP	la cassette 129F + 0F
UNDER ARREST	la cassette 129F + 0F	SAINT SEYA Vol. 1,2,3	la cassette 129F + 0F
ANGEL 2	la cassette 129F + 0F	UROTSUKIDOJI VOL 1, 2 & 3	la cassette 129F + 0F
MISS METEO 1 & 2	la cassette 129F + 0F	MACROSS	la cassette 149F + 0F
CYBERCITY 1,2 & 3	la cassette 109F + 0F	COBRA Vol 1,2	la cassette 149F + 0F
LA CITE INTERDITE	la cassette 119F + 0F	KEN le survivant	la cassette 149F + 0F
RANMA 1/2 VOL 1 & 2	la cassette 119F + 0F		

AUSSI DISPO TOUTES LES NEWS JEUX CDI (FLASHBACK ...) ET FILMS CD VIDEO (FORREST GUMP, JAMES BOND, INCORRUPTIBLES...)

Offres limitées en fonction des stocks disponibles

A RETOURNER A 3615 CD PASSION
BP 55 - 06271 VILLENEUVE - LOUBET CEDEX

TITRES	FORMAT	PRIX
FRAIS DE PORT GRATUITS * - SI PAIEMENT CONTRE REMBOURSEMENT AJOUTER 30 F	TOTAL	

COORDONNÉES
Nom : .....
Prénom : .....
adresse : .....
Ville : .....
Code Postal

REGLEMENT
☐ CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL
☐ CARTE BANCAIRE
Expire fin
☐ CONTRE REMBOURSEMENT (rajouter 30 F)
*frais de port offerts pour un achat supérieur à 100 Frs

JK 03

TOUS CES PRODUITS SONT EGALEMENT DISPONIBLES AU MAGASIN GAME'S 7 Bd Kennedy - 06800 CAGNES/MER - Tél. 92 02 19 04 - FAX 93 20 97 03

Golden Axe The Duel

Saturn

Golden Axe est un jeu légendaire, un de ces hits étonnants qu'on a l'impression de connaître depuis toujours. Cette version « Duel » se démarque des précédentes versions par son genre. Ici nous n'avons plus affaire à un beat them up (scrolling horizontal : j'avance, je frappe), mais à un jeu de baston classique, un contre un. Dix personnages sont à votre disposition. Bien entendu, nous retrouvons les personnages présents dans les anciens Golden Axe — avec en particulier le héros, la fille et le nain — et c'est avec un soupçon de nostalgie certain que l'on choisit le combattant qui convient. Mais cin d'eil supplémentaire : les nains voleurs, avec leurs sacs remplis de potions ou de nourriture, qui viennent s'ouvrer faire du combat, de temps à autre. Côté coups et pouvoirs spéciaux, pas de surprise. Chaque protagoniste en possède une panoplie suffisante et leur manière de combattre, très différente, promet des duels schamés. De plus, tous les persos possèdent une super attaque qui, bien placée, ôte jusqu'à 50 % d'énergie. On est très énervé de se la prendre, et très heureux de la faire subir à son adversaire !

Correctement réalisé, Golden Axe reste pourtant en dépit de ce que l'on pouvait s'attendre à voir sur Saturn. Le jeu est assez beau, très coloré, un système de zoom rapproche ou éloigne les combattants, les animations sont fluides... Bon, aucun défaut majeur ne vient entacher la qualité globale du jeu. Et pourtant, d'un autre côté, on ne peut pas s'empêcher de le trouver comme tout moyen. Les palettes de coups sont un peu bizarres, les combats souvent fouillis... Les professionnels du genre, habitués à des jeux riches et très techniques, risquent de rester ici sur leur faim. Par contre, tous ceux qui viennent s'essayer à la baston en ébattantes devraient s'en donner à cœur joie. Sans oublier que si on n'est pas mordu de Golden Axe, ils sont prêts à fermer les yeux sur les défauts du jeu pour en apprécier pleinement l'ambiance.

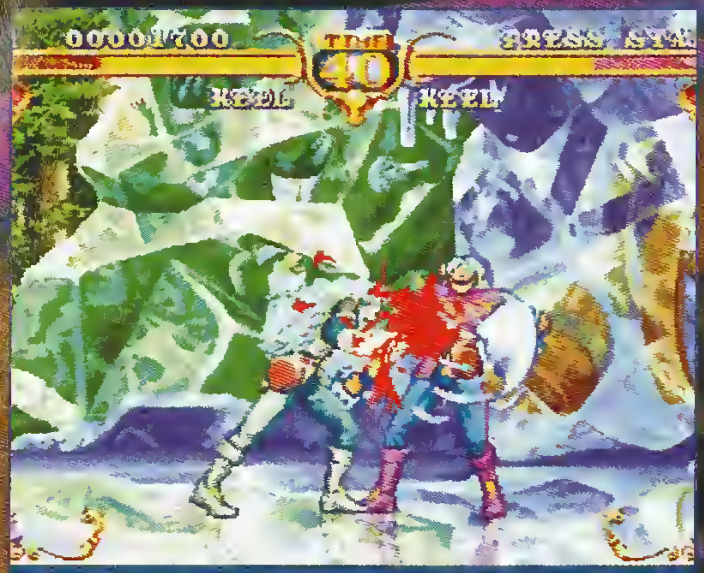
Chris

Milan (la fille) contre Kain (la brute). Un combat sans merci entre les deux héros du jeu.

Coup de force

Les super attaques de chaque perso peuvent être exécutées lorsque votre jauge d'énergie est au maximum. Appuyez alors sur les boutons A, B et C en même temps. Vous pouvez alors quelques secondes pour placer votre coup.

Zorna, le sorcier, dispose de toute une panoplie de sorts très handicapants. Par exemple, il peut vous transformer en crapaud (!).



Keel, avec ses poignards, découpe son adversaire en menus morceaux. Dans cette version, le sang n'a pas été censuré.

L'or du guerrier

Après l'inévitable Death Adder, vous allez faire la connaissance du... Golden Axe, un combattant aux pouvoirs redoutables. Méfiez-vous de lui, malgré sa corpulence, il est très rapide et ne fait preuve d'aucune pitié.

Golden Axe The Duel

date et lieu de sortie
DISPONIBLE JAPON

éditeur
SEGA

genre
COMBAT

L'ambiance heroic fantasy.

Les graphismes soignés.

L'utilisation des personnages de Golden Axe.

Sympa mais sans grand intérêt ni originalité.

Musiques assez « bof ».

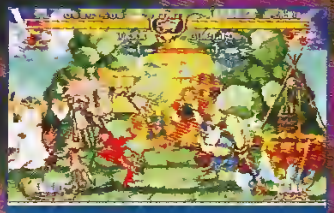
Classique, le zoom

Bien connu des joueurs de Neo Geo, le système de zoom est de plus en plus fréquemment utilisé. Éloigné de votre adversaire, vous voyez le stage dans son ensemble. En revanche, près de lui, place à l'action.

L'avis de Terry, sévère

« La mode des jeux de baston bat son plein, ok, mais Golden Axe n'apporte vraiment aucune nouveauté dans le genre. Les combats deviennent vite lassants et la réalisation - quoique les photos soient trompeuses - n'est pas à la hauteur de la Saturn (graphismes décevants et musiques très bof). On sent ici une certaine tendance à tomber dans la facilité et Sega, pour le moment, devrait continuer à se concentrer sur les jeux de baston en 3D. Un bon vieux beat them up, dans la lignée des épisodes précédents, aurait peut-être été plus réussi. »

Golden Axe The Duel est d'abord apparu en arcade sur une plaque ST V.



Gillius n'est pas très grand, mais il a une grosse hache. Venez donc vous moquer...

Over the World

Souvenez-vous, il y a quelques mois de cela (en mai, pour être précis), nous vous avions présenté un jeu assez curieux, sorti de la Interactive retraçant les aventures de Goku jeune. Et ce DBZ Kakuseihen en est la suite. En toute logique, le scénario commence là où celui de l'autre jeu s'était arrêté : au tout début du 23e championnat du monde des arts martiaux. On y voit revenir Goku de son entraînement (ça y est, il a grandi !), fin prêt pour remporter le titre.

Côté aventure, vous incarnez successivement Goku puis son fils, Gohan. Vie, points d'expérience vous permettent d'acquérir de nouveaux pouvoirs, et comme bien évidemment, vous serez utile lorsque vous aurez des combats à mener (voir encadré). La représentation des personnages dans de minuscules cases peut paraître dans un premier temps assez décourageante, mais on finit par s'y faire. Selon les situations, vous voyez l'expression de leurs visages changer, les cases se déplacer (plus fréquemment pour mimer un affrontement, par exemple). Bon, quelque part on ne peut pas s'empêcher de penser que les programmeurs auraient pu se fouler un peu plus, mais après tout,

Illusion. Tenshinhan semble se multiplier sous le regard effaré de Goku. Mais il ne se laisse pas prendre au piège.

Dragon Ball Z Kakuseihen

Super Famicom

Tortue géniale, Bulma et les autres se baladent en bande, faisant des commentaires sur tout ce qui se passe pendant le jeu.

Avant-goût

Avant de rentrer dans le vif du sujet, une présentation sympathique vous laisse deviner ce qui vous attend.

Combat Krilin-Piccolo. Le speaker fait les présentations avant que le combat ne commence.

Chichi, très affectueuse, ne lâche pas Goku d'une semelle. Quand on aime...

génération, le procédé est, en soi, louable. Comment condenser des dizaines de mangas d'une autre façon ? Même suite de son prédécesseur de 93, on conserve donc les qualités... et aussi les défauts, dont le plus évident pour nous autres pauvres Français, tient dans le choix de la langue utilisée : le japonais. Le recours aux mangas parus en français est une solution, mais très honnêtement, je crois qu'il y a des limites à l'acharnement. C'est dommage car le fameux même de Keyko, nouveau membre éminent de l'équipe qui possède — immense avantage — une maîtrise certaine du japonais, le jeu est intéressant et plus on y joue, plus on s'éclate. Mais bon, les pauvres Français ne sont tout de même que nous sommes, doivent en faire une raison.

Chris

Dragon Ball Z Kakuseihen

date et lieu de sortie
DISPONIBLE JAPON

éditeur
BANDAI

genre
MANGA INTERATIF

Un jeu assurément sympa.

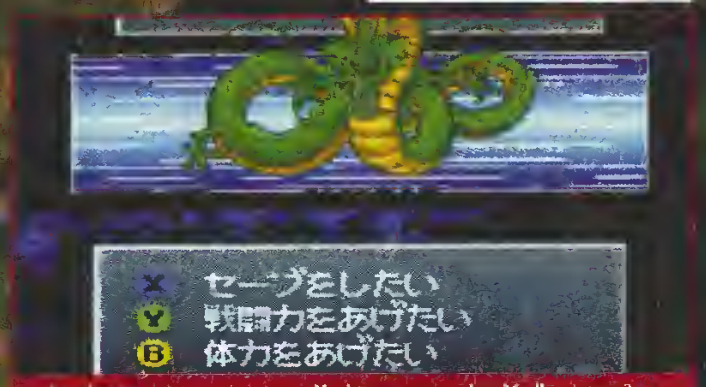
Des dizaines de mangas dans une cartouche.

Les graphismes mignons.

Les tonnes et les tonnes de textes.

L'action très lente.

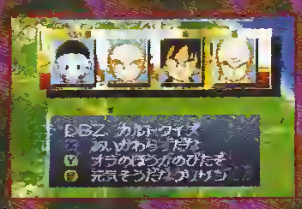
Un jeu interdit à tous ceux qui ne lisent pas couramment le japonais.



Le dragon vous propose : X, de sauvegarder. Y, d'augmenter votre force. B, d'augmenter vos points de vie.

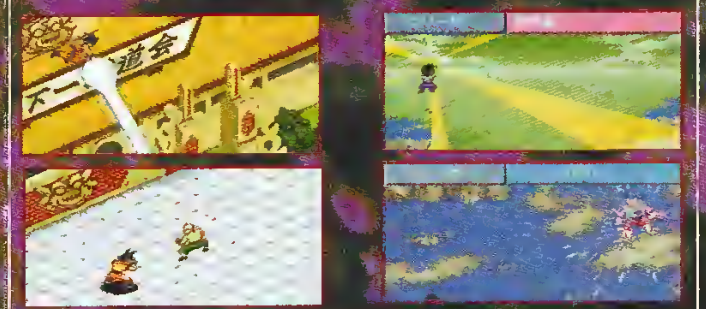
Faites vos choix !

A intervalles réguliers, vous allez devoir faire des choix. Selon vos réponses, vous assisterez ou non à certains événements. Ces dernières sont récapitulées dans le menu d'options. Apparaissent en noir, ceux que vous n'avez pas vus.



Aire de combat

Les scènes de combat ont été améliorées dans cet épisode. Tout un système de parades ou de coups spéciaux a été mis en place. Voici la fonction des différentes touches : A pour les boules d'énergie. B pour les attaques rapides. X pour les attaques puissantes. Y pour les contres. A et X en même temps : premier coup spécial. B et Y en même temps : deuxième coup spécial.



Ce jeu retrace les aventures mouvementées de Gohan, Kurilin et Végéta sur la planète Namek, puis l'arrivée in extremis de Piccolo et Son Goku, qui mettront fin aux ambitions de Freezer. L'aventure commence alors que le vaisseau piloté par Bulma se pose sur Namek. Dès les premières minutes de jeu, vous êtes impliqué dans des combats au système bien particulier (voir encadré « L'affrontement »). L'écran affiche deux fenêtres. Dans chacune d'elles, les protagonistes accomplissent leurs actions, qu'influencent les coups, ce qui rend les duels très réalistes. Mieux, certains combats se font à deux contre un ! Les personnages évoluent vite et c'est un réel plaisir de voir de nouveaux coups et enchaînements apparaître à mesure qu'ils progressent. Vous pouvez à tout moment jeter un œil sur vos caractéristiques ou changer de personnage en pressant la touche Select (voir encadré « Statuts »). Le scénario consiste à retrouver les boules de cristal avant de tuer Freezer. Justement, pendant que Gohan et Kurilin s'occupent de la première tâche, Goku dans son salle de gravité s'entraîne (voir encadré « Shugyo »). Bref, seuls quelques choix en japonais (villages et persos) seront un peu hasardeux mais les dialogues n'ont pas une grande influence sur ce jeu, vraiment très plaisant. Avec un SGB, vous pourrez même défier vos copains dans un mode Duel. Courez l'acheter : il vous tiendra en haleine un bon moment !

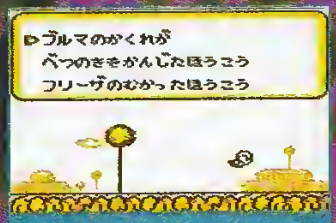
Ne laissez pas de répit à votre adversaire : enchaînez-le avec des Kamehas.

Dragon Ball Z « Goku Gekitoh Den »

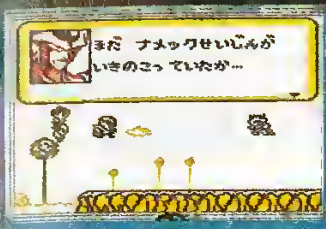
Game Boy

Voici un des mini-jeux que propose ce DBZ. Il s'agit d'échapper à Dodoria, qui vous mitraille de boules d'énergie.

Bulma pourra-t-elle jamais rentrer sur Terre ?



Où irez-vous ? Vers Bulma, le vaisseau ennemi ou Freezer ?



Piccolo se joint enfin à vous pour combattre le redoutable Freezer.

L'affrontement

Dès qu'un soldat de Freezer vous aperçoit, il fonce sur vous. Le combat peut alors commencer.

Vous pouvez éviter de vous battre en restant au sol pour ne pas être vu, ou au contraire en filant comme une comète dans le ciel de Namek. Mais tôt ou tard, vous en viendrez aux mains ! L'écran de contrôle des combats vous laisse quelques secondes pour choisir les actions que vous réaliserez pendant la prochaine phase du duel : la plupart des effets peuvent être décidés en pressant plus ou moins longtemps le bouton A (regardez bien la jauge de KI se remplir).

« Poing » et « pied » servent à frapper l'ennemi au corps à corps. Approchez-vous et appuyez sur A.

« Dash » : maîtrise un bon coup d'épaule à l'ennemi en pressant A et la direction du dernier choix. Pratique pour se rapprocher et enchaîner ensuite des coups de poing !

« Concentration » : maintenez A enfoncé pour récupérer vos points de KI. Si vous contrôlez Gréy, ce nombre vous indique le seuil maximum pour le Kaïn Ken.

« Kaïn » : projetez l'adversaire avec votre force, ou annulez ses effets (toujours avec A).

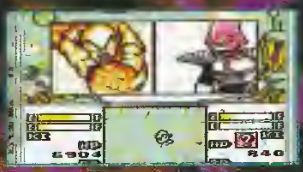
« Balle directe » : envoyez des Kamehameha sur l'ennemi qui vous fait directement face (... A).

« Boule guidée » : lancez une attaque genre Soleil de Kuriln et dirigez-la vers l'adversaire (... A).

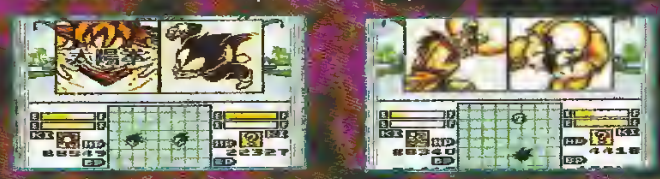
« Kayoku » : balancez une attaque du type Garick H., en ligne droite (... euh, A).

« ? » : commande aléatoire. (Si vous ne pouvez pas vous décider.)

« Soleil » : exécutez le Moteur du soleil pour éblouir quelques instants votre ennemi (... A).



Et le bouton B dans tout ça ? B est très important aussi, car il sert à se protéger des coups adverses (tout de même). Si vous êtes en mouvement, le geste se transforme en esquive, très pratique pour contourner l'adversaire.



L'Écran des Statuts

En haut, vos points d'expérience et le nombre de jours qui vous séparent de Gréy n'arrive sur Namek.

Vos caractéristiques :

LV : niveau général du personnage.

CF : la mythique Force de Combat.

HP : vos points de vie actuels (max).

KI : niveau spirituel.

AT : attaque.

DF : défense (+ bonus d'expérience).

SP : vitesse en combat.

CO : nombre de commandes réalisables en un tour de combat.

Important !

PE : expérience du corps à corps.

EE : Les attaques énergétiques.

Haut et bas : sélection des commandes suivantes :

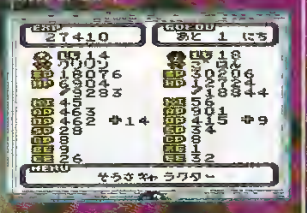
« Explications » des caractéristiques... en japonais modernes.

« Jeu contrôlé » : permet de diriger votre personnage préféré.

« Kaïn » : sacrifie un point pour restaurer les HP d'un des persos. À utiliser avec parcimonie.

« Options » : une touche. (Options par défaut : texte-rapide ; combat manuel ; actif.)

« Gréy » : permet de modifier l'entraînement de héros de qui a quitté la Terre.



Dragon Ball Z

date et lieu de sortie
DISPONIBLE JAPON

éditeur
BANDAI

genre
MANGA INTERACTIF

Graphismes soignés.

Un mode 2 joueurs SGB.

Un mode « Tournoi » pour s'entraîner.

Des mini-jeux cool.

L'aspect « Mario » des déplacements sur Namek.

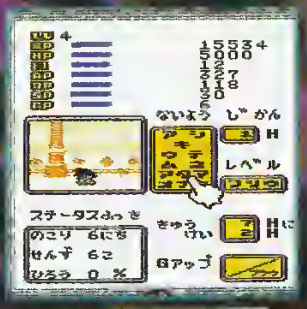
Combats difficiles au début.

Choix en japonais.

Shugyo

Tout ceux « entraînement ». Choisissez les exercices de Gréy (pompes, abdos, footwork, méditation, etc.) pour faire évoluer ses caractéristiques. Réglez la sévérité de l'entraînement, le temps d'exercice, ses intervalles de repos. Si le mental (s'il ne se repose pas assez, il finira par le quitter tous les héros de manques...) ainsi qu'augmentation plus ou moins progressive de la gravité dans le vaisseau. À l'arrivée, vous aurez un menu sur mesure : le tournoi total, le « Dragon Ball », ou le « Kamehameha-training » que mon petit frère préfère.

Appuyez de nouveau sur Select pour voir le progression de ces stats.



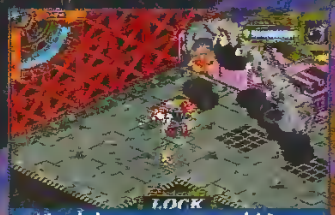
Over the World

Sous l'aspect d'un robot à vapeur (!), vous partez à la recherche de la charmante fille de votre inventeur. Vous devrez traverser sept mondes pour mener à bien la mission. Bien sûr, des ennemis vous attendent à la fin de chacun d'eux. Les niveaux sont divisés en plusieurs zones, reliées par des portes. Certaines d'entre elles sont obstruées par des blocs spéciaux qu'il faudra détruire à l'aide d'une arme spécifique (à trouver auparavant). Elle servira aussi à buter les ennemis qui infestent le jeu. Le canon de base, éminemment puissant, peut d'ailleurs monter en énergie et lâcher

trique. Celle-ci plonge le joueur dans un monde coloré plutôt enfantin. Adorable ! Et les musiques sont de la même veine. Là, on critique ! Côté action, il faudra parfois sauter sur des blocs ou monter un

Les caisses contiennent des objets intéressants. Alors pas de questions et boom (!) les caisses...

Le premier boss semble tout droit sorti d'un jeu Konami, avec ses airs de jouet inoffensif.



Houlala, un serpent ! Nan, mais alors houlala ! Parce qu'il a pas l'air comme ça, mais faut s'le faire, lui...

Steamgear Mash

date et lieu de sortie	DISPONIBLE JAPON
éditeur	TAKARA
genre	TIR/PLATE-FORME

Graphismes colorés. Atmosphère générale plutôt marrante.

Petit problème de jouabilité par endroits, lié à la visualisation en 3D isométrique.

Steamgear Mash

Saturn

des tirs fracassants.
Si l'on ajoute un niveau shoot'em up, Steamgear Mash déroule en 3D isométrique

ennemis. Mais non de bien méchants non plus, ils ne montent la plupart du temps de sacrés ennemis. Et malgré l'angle de vue peu

pratique, on y arrive assez facilement. Seules les vilaines virevoltantes posent problème. Quant aux boss, assez durs à passer, ils apparaissent tellement chouettes qu'on ne se lasse pas de les affronter. Steamgear Mash

est en clair un bon petit jeu de tir, à la difficulté progressive. Surprenant, quand on voit l'ambiance graphique et les kilowattiennes qui s'en dégagent dès les premières secondes !

Milouse

Une intro mignonnette nous met au parfum : la charmante petite fille que voici va être enlevée. C'est pas juste !

Les ennemis ont la particularité d'exploser en une magnifique gerbe de flammes multicolores.

55 Magasins

AGEN - Tél: 53 87 92 52 Nouveau !
AIX en Provence - Tél: 42 21 95 26
AJACCIO - Tél: 95 21 19 05 Nouveau !
ALBI - Tél: 63 49 94 40
AMIENS - Tél: 22 92 28 85
ANGERS - Tél: 41 87 59 14
ANGOULEME - Tél: 45 94 43 15
ANNECY - Tél: 50 45 75 71
ANNEMASSE +Genève -Tél: 50 87 16 75 Nouveau !
AVIGNON - Tél: 90 82 22 61
BAYONNE - Tél: 59 59 41 61
BLOIS - Tél: 54 78 97 38
BORDEAUX - Tél: 56 01 13 19
BOURGES - Tél: 48 24 92 62
BREST - Tél: 98 46 59 10
BRIVE La Gaillarde - Tél: 55 17 92 30
CAEN - Tél: 31 38 88 66
CHAMBERY - Tél: 79 69 54 50
CHALON S/Saone - Tél: 85 42 98 58
CHOLET - Tél: 41 46 06 01 Nouveau !
DIJON - Tél: 80 58 95 94
DUNKERQUE - Tél: 28 66 73 73 Nouveau !
EVREUX - Tél: 32 62 54 72
FREJUS - Tél: 94 53 64 18
GRASSE - Tél: 93 36 34 45
GRENOBLE - Tél: 76 47 14 25
LA REUNION LE TAMPON -Tél: 27 87 76 Nouveau !
LA ROCHELLE - Tél: 46 41 29 01
LA VARENNE St Hilaire - Tél: (16-1) 41 81 03 17
LE HAVRE - Tél: 35 22 72 55
LYON - Tél: 78 60 33 60
MARSEILLE - Serveur : 36 68 22 06 Nouveau !
METZ - Tél: 87 36 33 33
MONTAUBAN - Tél: 63 66 57 33
MONTLUÇON - Tél: 70 05 94 82
NANTES - Tél: 40 35 57 93 Nouveau !
NICE St Laurent du Var - Tél: 92 12 87 30
NIMES - Tél: 66 21 81 33
NIORT - Tél: 49 77 05 13
ORLEANS - Tél: 38 77 98 30
PARIS 16 - Tél: (16-1) 45 04 13 10
PÉRIGUEUX - Tél: 53 09 84 00
QUIMPER - Tél: 98 95 12 48
RENNES - Tél: 99 78 27 18 Nouveau !
RODEZ - Tél: 65 68 94 58
ROUEN - Tél: 35 89 60 33
SETE - Tél: 67 74 81 46 Nouveau !
St BRIEUC - Tél: 96 62 33 13
St ÉTIENNE - Tél: 77 41 84 79
St QUENTIN - Tél: 23 64 15 07
STRASBOURG - Tél: 88 22 54 81
TARNOS - Tél: 59 64 18 66
TOULON - Tél: 94 91 39 69
TOURS - Tél: 47 20 42 30
VALENCE - Tél: 75 56 72 90

Villes encore disponibles

LILLE, NARBONNE, NANCY, LE MANS, LORIENT, CARCASSONNE, PAU, LE PUY, CLERMONT.F, NEVERS, CHARTRES, MELUN, CHERBOURG, BEZIERS, TARBES, BESANCON, BELFORT, EPINAL, MULHOUSE, COLMAR, BAR-LE-DUC, CHARLEVILLE-M, PERPIGNAN, AURILLAC, NEVERS, AUXERRE, CHARTRES, ALENCON, LAVAL, VANNES, CHARLEROI, LIÈGE, BRUXELLES....

Nouvelles adresses

VALENCE - 29, 31 Av Félix Faure
BOURGES - 13, Pl Planchot

Ouvertures

RENNES - 17, Pl du Champ Jacquet **NANTES** - 9, rue des Halles

DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions

Vos intérêts sont en jeux !

l'Engagement des DOCKS

- **Vous racheter CASH * vos consoles et vos jeux vidéo sans contrepartie**
  Nos tarifs sont clairement définis par un argus du jeu vidéo à parution mensuelle
- **Vous offrir les dernières nouveautés au meilleur prix avec la SUPERCARTE et avoir un choix de jeux et de consoles d'occas comme nulle part ailleurs**
  Play Station, Saturn, 3DO, Jaguar, Super Nintendo, Mega Drive, 8 bits, CD Rom, CDI, Etc...
- **Vous présenter en direct du Japon et des USA les derniers goodies et news**
  cardass, figurines, pasters, mongos DBZ et autres, cartes MAGIC, pog's, air soft guns, etc..
- **Vous informer et vous renseigner 24h sur 24, 7 jours sur 7, partout en France**
  sur nos magasins, leurs promotions et informations par un simple appel téléphonique (sans indicatif)

Notre serveur 36 68 22 06 à votre service

Un tee shirt offert pour l'achat d'une Play Station en novembre

Play Station

livrée avec un CD de demo et un pad

2099 Frs TTC

console Française distribuée et garantie par SONY France

SATURN

livrée avec un jeu et un pad

PROMOTION

Téléphonez à votre magasin

Jeux d'occasion Méga Drive et Super Nintendo à partir de 59 Frs

Les nouveautés Play Station

Fifa 96 - Road Rash
Wipe out - Wing Commander 3
Mortal Combat - Theme Park
Destruction Derby - Tekken
Actua Soccer - Primal Rage
Rayman - Philosoma
Parodius - Starblade Alpha

Les nouveautés Saturn

Shinobi x - Fifa 96
Myst - Primal Rage - Theme Park
Rayman - Actua Soccer

SUPERCARTE

DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions

5% de remise sur vos jeux neufs et occasions

Client n°1 940 746

Vous avez en projet la création d'un magasin de jeux vidéo dans votre ville
Contactez nous, vous serez peut-être le prochain magasin DOCK GAMES.
Leader incontestable en France avec 60 boutiques spécialisées d'ici fin 95,
notre groupe, fort de son expérience, vous apportera les gages de réussite dont vous avez besoin
Un Concept qui fait ses Preuves - Une Notoriété et une Communication Nationale - Une Centrale d'Achat
Renseignements 24H sur 24 au **36 68 22 06**

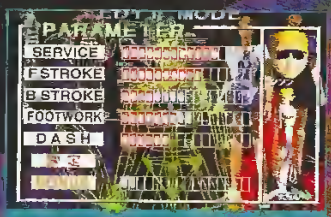
* Selon le stock des magasins, l'état la vétusté ou la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement - Pour les appels en 36-68- la taxation est de 2,19 F TTC / min
** La SUPERCARTE vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES Certain prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la Corse et l'Outre mer

Over the World

Aussi puissantes soient-elles, les consoles 32 bits semblent désespérément inadaptées à la gestion de simulations sportives en 3D polygonale. Dans une certaine mesure, V. Tennis remet les pendules à l'heure et nous propose une simulation de tennis digne d'intérêt. La seule référence en la matière sur 32 bits étant Ground Strike, il faut avouer qu'il n'était pas difficile de faire mieux. Les joueurs proposés sont largement inspirés des grands de l'ATP. On retrouve entre autres Agassi, Sampras et Becker chez les hommes, Pierce, Sanchez ou encore Graff chez les femmes. Tout ce beau monde est réalisé en 3D polygonale matinée de Gouraud Shading. Vous pouvez aussi créer votre propre joueur et le personnaliser en boostant certaines de ses caractéristiques. La jouabilité excellente rappelle par les sensations qu'elle procure celle du Super Tennis sur Super Nintendo. Ne passez pas à côté de ce soft car pour une fois, les textes en japonais ne sont pas un obstacle. Bref, V. Tennis, même s'il s'avère très sympa, ne nous fait pas oublier que, en matière de sport, les développeurs n'ont pas encore exploité pleinement le potentiel des consoles 32 bits.

Wolfen

Aucun doute possible : on reconnaît bien là le monument André Agassi.



Un menu permet de créer et de personnaliser son joueur sous tous les aspects.

V. Tennis

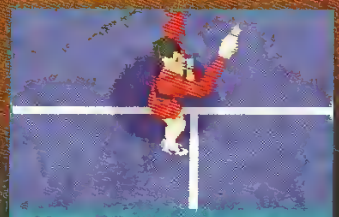
date et lieu de sortie	DISPONIBLE JAPON
éditeur	TONKINHOUSE
genre	TENNIS

Enfin une simulation sportive en 3D polygonale intéressante.

Le son, plutôt moyen.

V. Tennis

PlayStation

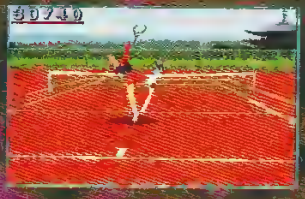


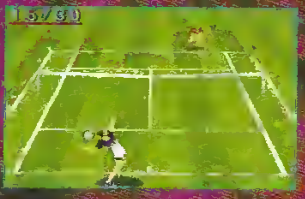
Pendant les ralentis, une vue de haut vous permet de voir de près votre joueur en action.

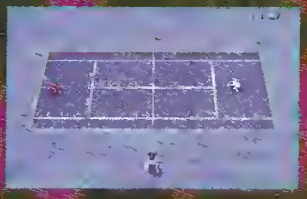
De toutes les vues proposées, celle-ci est de loin la plus jouable. Ne vous laissez pas manœuvrer !

Les vues

Comme d'hab, ce soft ne propose pas moins d'une dizaine d'angles de vue. Il s'agit là d'un exercice de style de la part des programmeurs, la plupart des vues s'avérant injouables.







N°1 DE L'OCCASION SUR PARIS ... MOINS CHER QUE TOUT

PLAYSTATION — CONSOLE 2099 F

		PHILOSOMA	399 F	STREET ON MOVIE	299 F
		RAY MAN	349 F	STARBLADE X	249 F
		RIDGE RACER	399 F	CRIME CRACKERS	299 F
		STARBLADE X	399 F	GUNNER HEAVEN	299 F
		STREET MOVIES	349 F	GEON CUBE	299 F
		TEKKEN	399 F	KING FIELD 1	299 F
		TWISTED METAL	399 F	MOTOR TOWN	299 F
		WAR HOWK	399 F	TWIN GODDESSES	299 F
		WIPE OUT	349 F	RAYMAN FR	299 F
				MAJONG AMAZIN	299 F
				MAGICAL BEAST WARRIOR	299 F
				MYST	299 F
NEUF		**OCCASIONS**		ARC THE LAD	349 F
AIR KOMBAT	349 F	CYBER SLEED	249 F	COBAY	349 F
ASSAULT RIGS	399 F	COSMIC RACE	249 F	JUMPING FLASH	349 F
BATTLE ARENA TOSHIDEN	379 F	DRAGON BALL Z	249 F	MORTAL KOMBAT 3	349 F
DESTRUCTION DERBY	399 F	GUNDAM	249 F	POP'TWINBEE	349 F
EXTREME SPORTS	399 F	KILEAK THE BLOOD	249 F	KING FIELD 2	399 F
JUMPING FLASH	349 F	PHILOSOMA	299 F	WINNING ELEVEN	399 F
NBA JAM 2	349 F	SPACE GRIFFON	249 F		

SATURN — CONSOLE + DAYTONA 2590 F

		OCCASIONS	
		VIRTUAL FIGHTER	99 F
		VIRTUAL VOLLEY	179 F
		CLOCK WORK KNIGHT	199 F
		DAYTONA USA	199 F
		GALE RACER	199 F
		PANZER DRAGON	229 F
		DEADALUS	249 F
		SHINOBI	249 F
NEUF		GREATEST NAME	279 F
		HYDLIDE	279 F
MORTAL 2	379 F	ASTAL	299 F
MYST	379 F	BATTLE MONSTERS	299 F
NBA JAM 2	379 F	RAY EARTH	329 F
SHINER	379 F	SIDE POCKET 2	329 F
VIRTUA REMIX	379 F	HEBEREKE	349 F
VIRTUA RACING	379 F	TIGER LOST DYNASTI	349 F

REVENDEURS CONTACTEZ-NOUS

TEL : (1) 44 07 04 61

FAX : (1) 43 25 42 15

SUPER NINTENDO — CONSOLE 379 F

STARWING	69 F	DRAGON	149 F	MORTAL KOMBAT 2	249 F
BLAZING SKIES	99 F	ADDAM FAMILY 1	149 F	LEMMINGS 2	249 F
ON THE BALL	99 F	NBA JAM 1	149 F	R TYPE 3	249 F
HOME ALONE	99 F	ACTRAISER 2	199 F	ROCK & ROLL RACING	249 F
DINO DINI SOCCER	99 F	FLASHBACK	199 F	SPARKSTER	249 F
KICK OFF	99 F	BOMBERMAN	199 F	WARLOC	249 F
PILOTWING	99 F	SKY BLAZER	199 F	KICK OFF 3	249 F
FIRST SAMURAI	99 F	MR NUTZ	199 F	LIVRE DE LA JUNGLE	249 F
F1 SUPER DRIVING	99 F	UTOPIA	199 F	NBA 2	249 F
FIGHTING SPIRIT	99 F	MICKEY MANIA	199 F	DEMONSCREST	299 F
SUPER SOCCER	99 F	SAILORMOON NEUF	199 F	CANNON FODDER	299 F
POPULOUS	99 F	SUPERMAN	199 F	EART WORM JIM	299 F
GRULS S GHOST	99 F	HULK	199 F	LIVRE DE LA JUNGLE	299 F
DRAGON LIDIN	99 F	DAFFY DUCK	149 F	ROI LION	299 F
SPINDIZZY	99 F	STREET RACER	199 F	TURN & BURN	299 F
RTYPE	99 F	STUNT RACE	199 F	INDY CARD NIGEL	299 F
MORTAL 1	99 F	ERIC CANTON	199 F	V-BALL	299 F
ALIEN	99 F	METROID	199 F	BOMBERMAN 2	299 F
SYNDICATE	99 F	MYSTIC QUEST	199 F	NHL 95	299 F
BATMAN RETURN	99 F	ZELDA	199 F	HONEY TOONS BASKET	299 F
TINY TOON	99 F	DON KING KONG	199 F	SUPER STREET	329 F
STREET 2 TURBO	99 F	MARIO KART	199 F	SUPER STAR SOCCER	349 F
F ZERO	99 F	FIFA SOCCER	249 F	SAMOURAI SHODOWN	349 F
EQUINOX	99 F	DRAGON BALL Z	249 F	RETURN JEDI	349 F
INDIANA JONES	149 F	LOST VIKING	249 F	BATMAN FOREVER	349 F
TECMO NBA	149 F	WOLFENSTEIN 3D	249 F	SECRET OF MANIA	349 F
MAGICAL QUEST	149 F	LES SCHTROUMPFS	249 F	TIME ILLUSION	349 F
RISE	149 F	FIREMEN	249 F	BATMAN & ROBIN	349 F

MEGADRIVE — CONSOLE 249 F

STREET OF RAGE I	49 F				
STRIDER	69 F	STREET OF RAGE II	199 F	ROAD RASH II	249 F
ALIEN STORM	69 F	MEGA SWIV	199 F	MORTAL KOMBAT II	249 F
MYSTIC DEFENDER	69 F	FERRARI GRAND PRIX	199 F	TRUE LIES	249 F
WONDER BOY III	99 F	THUNDER FORCE IV	199 F	FIFA 95	249 F
BULL US BLAZERS	99 F	WINTER OLYMPIC	199 F	POWER DRIVE	249 F
ARCH RIVALS	99 F	MICKEY MANIA	199 F	STARGATE	249 F
WRESTLE MANIA	99 F	FLASH BACK	199 F	NBA LIVE 95	249 F
MORTAL KOMBAT	99 F	ACME ALL STAR	199 F	JUNGLE STRIKE	249 F
LEMMINGS	99 F	MR NUTZ	199 F	ROI LION	299 F
TOKI	99 F	LEMMINGS II	199 F	ASTERIX LE POUVOIR	299 F
STREET FIGHTERS II	99 F	KICK OFF III	199 F	JUDGE DREED	299 F
QUACK SHOT	99 F	BUBSY II	199 F	SOLEIL	299 F
GHOUL S N SHOST	99 F	DAFFY DUCK	199 F	URBAN STRIKE	299 F
ETERNAL CHAMPION	99 F	F1	249 F	EARTH WORM JIM	299 F
THUNDER FORCE II	149 F	SONIC & KNUCKLES	249 F	SONIC III	299 F
COOL SPOT	149 F	NBA JAM II	249 F	SUPER STREET II	299 F
SONIC II	149 F	NBA SHODOWN	249 F	STREET RACER	299 F
CORPORATION	149 F	GUNSTAR HERDES	249 F	BATMAN & ROBIN	299 F
SUNSETRIDERS	149 F	DRAGON FURY	249 F	SHINING FORCE II	299 F
DESERT STRIKE	149 F	TURTLES FIGHTER	249 F	LA LEGENDE DE THOR	299 F
SYNDICATE	149 F	LES SCHTROUMPFS	249 F	NHL 95	299 F
NBA JAM	149 F	PITFALL	249 F	VIRTUA RACING	329 F
ANOTHER WORLD	149 F	MEGA TURRICAN	249 F		

3DO — 1490 F

				WAY OF WARRIOR	99 F	NOVA STORM	149 F	FIFA	199 F
				HELL	149 F	JOHN MADDEN	149 F	HORDE	199 F
				IMMENCERNARY	149 F	JURASSIC	149 F	STREET	249 F
				ALONE IN THE DARK	149 F	NIGHT TRAP	149 F	ROAD RASH	249 F
MAD DOG MAC GREE	99 F	WING COMMANDER	99 F	MAD DOG MAC CREE 2	149 F	TOTAL ECLIPSE	149 F	NEED FOR SPEED	299 F
QUARANTINE	99 F	SEWER SHARK	99 F	STARBLADE	149 F	JAMMIT	199 F	GEX	299 F
PATHANK	99 F	DRAGON REVENGE	99 F	SHOCKWAVE	149 F	RISE	199 F	SAMOURAI SHODOWN	299 F
BURNING SOLDIER	99 F	MICROCOSM	99 F	MONSTER MANER	149 F	DEMOLITION MAN	199 F	WING COMMANDER 3	299 F

NEO GEO Cartouche — 629 F

AGRESSOR OF DARK -		SENGOKU 2	349 F		
KARBAT	699 F	FOOT BALL -			
SAMURAI -		FRENZY	399 F		
SHODOWN II	699 F	WORLD HEROES	299 F	FATAL FURY I	149 F
WIND JAMMERS	599 F	ANDRO DUCROS	299 F	KING OF	
WORLD HEROES 2 -		EIGHTMAN	349 F	MONSTER I	149 F
JET	549 F	KING OF THE		BURNING FIGHT	149 F
FATAL FURY -		MOUNTERS 2	299 F	ART OF -	
SPECIAL	499 F	PUZZLED	299 F	FIGHTING I	149 F
SOCCER BRAWL	399 F	3 COUNT BOUT	299 F	RIDING HERO	199 F
VIEW-POINT	449 F	NINJA COMBAT	249 F	LLAGUE -	
ROBO ARMY	449 F	SUPER BASE -		BOWLING	199 F
SAMURAI -		BALL 2020	249 F	SENGOKU I	199 F
SHODOWN	399 F	BASE BALL -		SUPER SPY	199 F
WORLD HEROES 2	399 F	STARS	249 F	NOM 75	199 F

JAGUAR — 549 F

CRESCENT	149 F	CLUB DRIVE	249 F		
DRAGON	149 F	IRON SOLDIER	249 F		
RAIDEN	149 F	SENSIBLE -		CANNON KODOER	299 F
CHECKERED FLAG	199 F	SOCCER	249 F	DEAR	299 F
DINO DUDES	199 F	VAL D'ISERE	249 F	SYNDICATE	349 F
KASUMI NINJA	199 F	ALIENS VS -		THEME PARK	349 F
WOLFENSTEIN	199 F	PREDATOR	299 F	RAYMAN NF	449 F

NEO GEO CD — 1590 F

FATAL FURY 1	149 F	ALPHA MISSION 2	199 F	WORD HEROES 2	249 F
ART OF FIGHTING	199 F	KING OF FIGHTER 94	229 F	FATAL FURY 3	299 F
ART OF FIGHTING 2	199 F	STREET HOOP	249 F	SAVAGE REIGN	299 F
SAMURAI SHODOWN	199 F	MUTATION NATION	249 F	AGRESSOR OF -	
FATAL FURY 2	199 F	SAMOURAI -		DARKKOMBAT	299 F
BASEBALL STAR 2	199 F	SHODOWN 2	249 F	KARNOV S REVENGE	299 F
SIDE KICK 2	199 F	VIEWPOINT	249 F	NINJA COMMANDO	299 F

GAME BOY — CONSOLE + JEU 179 F

CASTLE MANIA 2	60 F	MARIO LAND	70 F	SUPER CO PRO AM	90 F
BALLOON KID	60 F	BATMAN	80 F	TALES SPIN	90 F
STAR WARS	60 F	CATRAP	90 F	F1 RACE	90 F
DUCK TALES	60 F	BATTLE TOAPS	90 F	MARIO 2	120 F
GARGOYLES	60 F	ASTERIX	90 F	MORTAL 2	120 F
DOUBLE DRAGON	260 F	KID DRACULA	90 F	STAR GATE	140 F
GREMLINS 2	60 F	PRINCE OF PERSIA	90 F	ZELDA	140 F

GAME GEAR — CONSOLE + JEU 299 F

AX BATTLE	50 F	NINJA GAIDEN	60 F		
SHINOBI 2	60 F	SONIC 2	90 F		
DRAGON CRYSTAL	60 F	ROBOCOP VS TERM	90 F	TAZ MANIA	90 F
CHUCK ROCK	60 F	GLOBAL GLADIATOR	90 F	KLAX	90 F
TERMINATOR	60 F	CHUCK ROCK 2	90 F	CASTLE OF ILLUSION	90 F
DONALD DUCK	60 F	LEMMINGS	90 F	MONACO GP 2	90 F
SERIAL ASSAULT	60 F	SOLITAIRE POWER	90 F	LION KING	120 F
PENGO	60 F	PRINCE OF PERSIA	90 F	STAR GATE	120 F

NEC - NEC CD — 349 F

ART OF FIGHTING ACD	99 F	BOMBER MAN 93	199 F	ALIEN CRUSH	299 F
BOMBER MAN	99 F	BRANDISH	199 F	STRIDER ACD	299 F
FATAL FURY 2	99 F	LEAGUE	199 F	MAD STALKOR ACD	299 F
STREET FIGHTER 2	149 F	MARCHENMAZE	299 F	BOMBER MAN 94	299 F
POP N TWIN BEE	149 F	DRAGON KNIGHT 3	299 F	FORMATION SOCCERS	
ADVENTURE ISLAND	149 F	XAK 3	299 F	PARASOL STAR	349 F
PC KID 2	149 F	WIND OF THUNDER	299 F	D&Z	399 F

STOCK GAMES

Avec **10 000 JEUX** de toutes sortes ... avec PLEIN de NOUVEAUTES en OCCAZ ... **STOCK** un nom à **RETENIR !!!**

NOUVEAU MAGASIN
15, rue des Ecoles - 75005 PARIS
Ⓜ Jussieu - Cardinal Lemoine
☎ : (1) 46 33 07 83.

Horaires d'ouverture : du lundi au samedi de 10h30 à 13h00 et de 14h00 à 19h00

JUSSIEU
3, rue d'Arras
75005 PARIS
Ⓜ Cardinal Lemoine
☎ : (1) 44 07 04 61

REOUVERTURE
MONTPARNASSE
4, rue Campagne-Première
75014 PARIS
Ⓜ Raspail ou Vavin
☎ : (1) 43 35 32 10

BOULOGNE
118, rue du Vieux Pont de Sèvres
92100 BOULOGNE
Ⓜ Marcel Sembat
☎ : (1) 46 21 19 92

GARE DU NORD
23, rue d'Abbeville
75009 PARIS
Ⓜ Poissonnière ou Gare du Nord
☎ : (1) 44 63 02 49

REPUBLIQUE
44, rue de Malte
75011 PARIS
Ⓜ République
☎ : (1) 48 05 43 29

LIVRAISON COLISSIMO
de 2 h ou 8h

BON DE COMMANDE à renvoyer à

STOCK GAMES
3, rue d'Arras - 75005 PARIS
Tél : (1) 44 07 04 61

REGLEMENT
- Carte bleue ☐
- N° carte bleue ☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
- date d'expiration ☐☐☐☐
- Mandat lettre ☐
- Contre remboursement ☐
- Cheque ☐
- Signature →

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
Ville : ..... Code Postal : ..... Tél : .....

TITRES	CONSOLES	QT	PRIX

FRAIS DE PORT + 30 F (CONSOLES + 50 F) Rajouter 40 F pour contre remboursement

RC PARIS B 933388268

PLAYER 11/95

Over the World

Pop'n Twin Bee

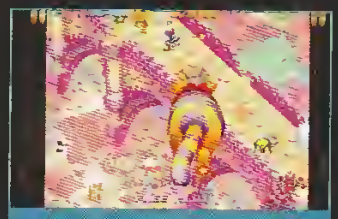
PlayStation/Saturn

Vous connaissez certainement Pop'n Twin Bee, ce jeu de tir qui baigne dans une ambiance mièvre, sucrée et pastel à la limite de l'écœurement (oui, je me suis pompé tous d'un coup !). Le héros est un vaisseau très personnifié qui possède plusieurs tirs. Comme dans tous les jeux de ce genre, on peut tirer à gogo (classique) sur les méchants aliens. À l'instar de l'ancêtre Xevious, on peut aussi y bombarder les ennemis qui se trouvent au sol (plusieurs types de bombes sont disponibles). Pop'n Twin Bee joue en permanence avec le fait que les ennemis opèrent sur deux plans différents. Sur ce CD, deux extraits de Pop'n Twin Bee réapparaissent. Graphiquement et techniquement, ils se ressemblent de très près. On retrouve aussi le système de cloches qui permet de modifier le tir. Un système que je trouve personnellement confus (mais je reconnais que je fais un blocage sur ces cloches !). Il faut tirer pour les faire changer de couleur. Le problème, c'est que dans ce jeu on arrose tout le temps et un peu n'importe comment — et résultat, on se retrouve fort souvent avec l'option désirée.

Un classique

Pop'n Twin Bee m'a fait le même impressionnant que Tarodus (du même éditeur), un bon titre qui a déjà son public. La seule réserve que j'émettrai se situe au niveau technique. Je conçois que ce jeu ne soit pas techniquement mais est-ce normal que l'on ressente sur les mêmes scènes des ralentissements ? Est-il acceptable que les graphismes frisent le ridicule dans certains niveaux ? À mon avis, Pop'n Twin Bee n'est qu'un bon jeu 16 bits pour vétérans 32 bits. À vous de voir si vous pensez que ça vaut le coup d'investir.

Le Flou



Le gros chat se promène dans une mini-cité. Le pays des merveilles ? (PlayStation)

Tirez dans les nuages pour faire sortir les cloches de leurs nids (Saturn).

Pop'n Twin Bee

date et lieu de sortie	DISPONIBLE JAPON
éditeur	KONAMI
genre	TIR

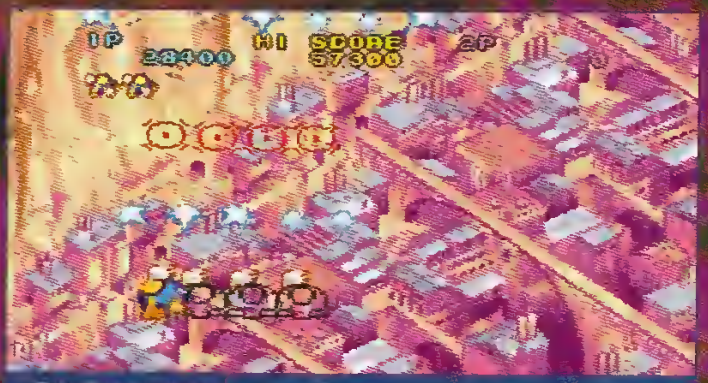
Une compil regroupant les deux classiques. Le jeu à deux.

Des ralentissements. Inégal graphiquement.

Les deux valets de trèfle et de carreau veulent vous mettre « capot » (PlayStation).

Un méchant boss avec des parapluies ! Le premier qu'on rencontre. (Saturn).

Une poupée géante vue face-face. Attention, quand elle ouvre la bouche, ce n'est pas pour dire « maman » (PlayStation).



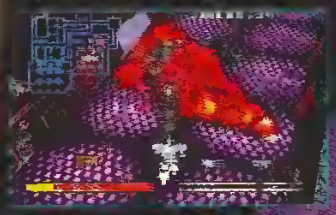
Twin Bee au-dessus d'une ville. Les effets de profondeur sont très bien rendus par la perspective. (Saturn).

Over the World

Exector

machine
PLAYSTATION
éditeur
ARC SYSTEM WORKS

Aux commandes d'un redoutable mecha eurorm, fleuron de la technologie militaire, vous vous mesurez à d'autres machines de guerre du même acabit au cours de combats épiques et on ne peut plus bruyants. Mêlant pour une moitié le kung-fu et pour l'autre le Gundam, ces affrontements suffisent cependant d'une réalisation très moyenne. Seuls les amateurs se laisseront tenter.



Prime Goal Ex

machine
PLAYSTATION
éditeur
NAMCO

Namco vient de nous prendre la simulation de football la plus jouable à ce jour sur PlayStation. Mais, globalement, on a l'impression de voir tourner la formation Soccer de la Nec. Le jeu est certes sympa, mais, déjà, sa réalisation semble d'une autre époque. La PlayStation mérite nettement mieux.

King of the Bowling

machine
PLAYSTATION
éditeur
COCONUTS

Dans la lignée des jeux mécaniques sur PlayStation, voici une simulation de bowling sympathique. Jusqu'à quatre joueurs peuvent y participer et, chacun à votre tour, vous envoyez la grosse boule au milieu des quilles. Vous réglez l'angle de tir, la puissance, et c'est parti. Bien sûr, la simulation n'est pas mot à mot — c'est vrai — on s'amuse quelques parties avec, mais, franchement, posséder une PlayStation pour jouer à ça...

Toukon Retsuden

machine
PLAYSTATION
éditeur
TOMY-NJPW

La PlayStation accueille un jeu de catch en 3D. Assez réussi et réaliste, Toukon Retsuden (assez dur à prononcer, comme le nom !) réunit sans doute assez de qualités pour vous séduire... durant les premières parties. Malheureusement, l'engouement a tôt fait de s'essouffler. En effet, la palette des mouvements s'avère relativement insuffisante et les combats perdent rapidement de leur intérêt. Un petit jeu sympathique !

Blazing Tornado

machine
SATURN
éditeur
HUMAN

Cette simulation de catch marque un retour en arrière en reprenant les techniques de programmation utilisées à la trappe les polygones, et place sur le devant les vieux sprites ! Ce petit jeu de catch sans prétention bénéficie cependant d'une réalisation honorable et quelques zooms viennent même augmenter la séquence du coup ultime porté par le joueur. Un jeu réservé aux passeurs des retransmissions de la WWF sur Canal+.

Kumi

machine
SATURN
éditeur
VICTOR

Kumi vous invite dans l'univers du catch féminin et adopte un style dans les Nippons efficient : peu de coups spéciaux et peu d'action. Les combats, très tactiques, réclament une bonne compréhension du jeu japonais. Un jeu bizarre, à réserver aux connaisseurs.

Hamelun

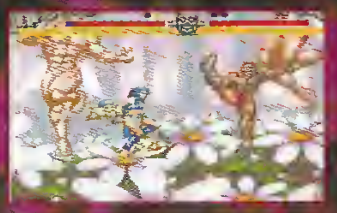
machine
SUPER FAMICOM
éditeur
ENIX

Voici un excellent jeu de plate-formes/réflexion, dans le style de Lost Vikings. Le héros, un violoniste nommé Hamelun, est accompagné d'une souris. Le joueur ne sait pas ce qui l'attend... Car, malgré son air de jeune premier remarquable, notre homme n'est pas un tendre. Et c'est sans pitié qu'il balance contre les murs, dans le but de se frayer un chemin, ou qu'il transforme en diverses créatures indépendantes à ses progressions. Un jeu au principe un peu sadique, mais bien réussi, qui l'on aimerait voir en France.

Choh-Aniki

machine
SUPER FAMICOM
éditeur
MASAYA

Voilà un jeu de baston plutôt étrange ! Les combattants sont, pour la plupart, des Hercule dénudés à la façon de Chippendales. Même l'Adam de Michel-Ange (le peintre, pas la tortue, hein !) est de la partie, avec son doigt mollet tendu vers l'avant. Et tout ce petit monde évolue dans le décor de Mickey, très vaste et haute en couleurs... comme un champ de pâquerettes au printemps. Vraiment curieux, tout ça...



MICROMANIA, L'UNIVERS DES CONSOLES 32 BITS

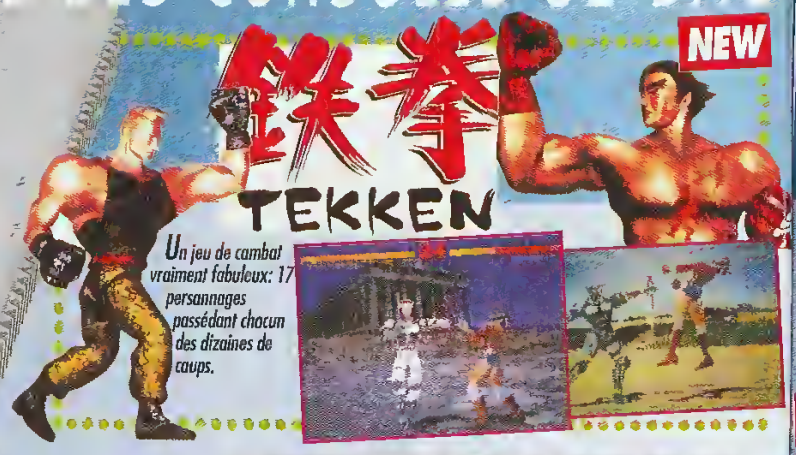
La Playstation de Sony

Version européenne officielle !

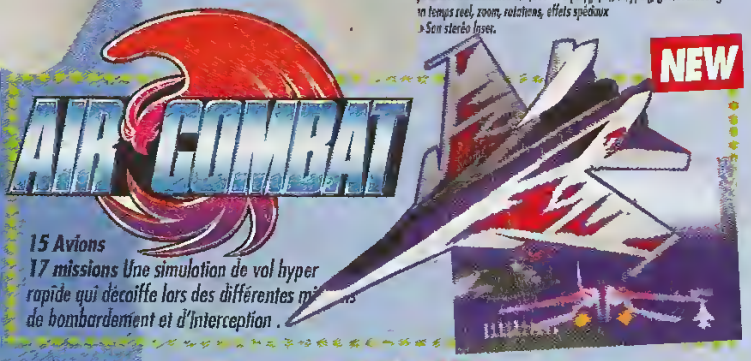
Console livrée avec 1 Control Pad

Caractéristiques

- CPU : 32 Bits RISC chip @ 33 MHZ
- Animation : 66 millions de Pixels/s
- Affichage : 640 x 480 haute résolution
- Graphismes : 16 millions de couleurs, polygoniseur et processeur 32 bits spécialisée en animation 3D (360 000 polyg. /s), mapping, gouraudshading en temps réel, zoom, rotations, effets spéciaux
- Son stéréo Inter.



Un jeu de combat vraiment fabuleux: 17 personnages possédant chacun des dizaines de coups.



15 Avions
17 missions Une simulation de vol hyper rapide qui décoiffe lors des différentes missions de bombardement et d'interception .

Une super course de stock car où tout est permis ! Des moments à vivre incomparables grâce au Câble de Connection Playstation.

Une nouvelle version de ce fantastique hit ! Graphismes exceptionnels et animation démente ! Retourverez 15 personnages dans des combats plus gores que jamais.

Incontestablement la meilleure adaptation de ce hit sur console ! Une référence, tant pour les graphismes, la fluidité, la bande son , les effets de lumière ! Incontournable !

NEW DISCWORLD

Un long jeu d'aventure tiré de l'oeuvre de Terry Pratchett, un écrivain anglais célèbre pour son humour ! 80 lieux à visiter à la recherche de différents objets !

HIT 3D LEMMINGS

100 tableaux différents inédits sur 4 niveaux de difficulté ! La 3 D donne à ce grand classique du jeu video un dimension nouvelle !

HIT RIDGE RACER

La course de voiture sur console. Identique à l'arcade, vous avez une fabuleuse sensation de pilotage grâce aux graphismes extraordinaires et à la fluidité de l'affichage.

NEW RAYMAN

Six mondes délirants et calorés pour une soixantaine de niveaux : Un jeu de plateforme génial dans lequel vous êtes en quête du Grand Protoon!

LES ACCESSOIRES PLAYSTATION

CABLE DE CONNECTION
Avec ce cable, connectez 2 Playstation pour les jeux à joueurs multiples ! Wipe out et Destruction Derby sont les 2 premiers jeux à en bénéficier.

CARTE MEMOIRE
La carte mémoire sert à lire et sauvegarder les données du jeu (les scores ou sa progression dans un jeu d'aventure). Elle se connecte au dessus du port manette et contient 15 blocs mémoires. Elle se connecte au dessus du port manette et contient 15 blocs mémoires.

MANETTE ASCII
Un nouveau design, différentes options supplémentaires (tir accéléré, ou mode pause) cette manette sera la manette des jeux d'action intenses !

NEGCON (Namco)
Conçue à l'origine par Namco pour Ridge Racer et Cyberslad, cette manette est en 2 parties pouvant tourner autour d'un axe central.

MICROMANIA, L'UNIVERS DES CONSOLES 32 BITS

DAYTONA USA

Une réalisation impressionnante avec des graphismes en 3D remarquables !

La Console Saturn + Daytona USA + 1 Joypad 2590 F

Mémoire de sauvegarde des jeux intégrée !!

NEW RAYMAN

Six mondes délirants et colorés pour une soixantaine de niveaux : Un jeu de plateforme génial dans lequel vous êtes en quête du Grand Protoon !

SATURN FRANÇAISE

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

- 3 processeurs Risc Hitachi 32 Bits (+ 5 Microprocesseurs)
- Ram : 32 M Bits • Rom : 4 M Bits • Son stéréo laser - PCM Yamaha - 32 canaux
- Graphismes : 320 * 244 * à 704 * 480 en 16 millions de couleurs. 500 000 polyg./s
- Lecteur de CD Rom double vitesse (300Ko/s) • Compatible CD audio, CD photo, CD vidéo (carte MPEG), CD graphics.
- Mapping, flat shading, gouraud shading, zoom, rotation, 5 plans de scrolling

MYST

HIT

Un jeu d'aventure aux graphismes exceptionnels ! Des énigmes difficiles à résoudre dans une île mystérieuse ..

PANZER DRAGOON

HIT

Une aventure extraordinaire ! Une chevauchée fantastique sur un Dragon à l'assaut d'ennemis innombrables !

MICROMANIA

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

SHINOBI X

9 niveaux d'action pure ! Votre Ninja possède 20 mouvements, 3 sorts magiques et une multitudes d'armes.

NEW NBA TE

Plus de 100 stars du NBA, plus de personnages cachés et surtout des bonus a recupérer sur le terrain qui vous étonneront !!

HIT VIRTUA FIGHTER

Un adaptation fidèle de l'arcade d'un jeu de combat fantastique : 8 personnages avec leur grande variété de coups et de niveaux

Ouverture d'une nouveau magasin Micromania

MICROMANIA PARINOR

Centre Commercial Parinor - Niveau 1
93006 AULNAY_SOUS_BOIS - Tél. 48 65 35 39

Micromania Montparnasse double sa surface avec le nouvel espace 32 bits et PC CD Rom !!! NEW

LES MAGASINS MICROMANIA

MICROMANIA BVD DES ITALIENS NEW
Passage des Princes
5, boulevard des Italiens
Paris 2 e - Tél. 40 15 93 10
Ouvert tous les dimanches

MICROMANIA EVRY 2 NEW
Tél. 60 77 74 02

MICROMANIA LES ULIS 2 NEW
Tél. 69 29 04 99

MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes - 75006 Paris - Tél. 45 49 07 07

MICROMANIA FORUM DES HALLES
Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
Tél. 42 56 04 13
Ouvert tous les dimanches

MICROMANIA ROSNY 2
Tél. 48 54 73 07

MICROMANIA VELIZY 2
Tél. 34 65 32 91

MICROMANIA LA DEFENSE
Tél. 47 73 53 23

MICROMANIA NICE ETOILE
Tél. 93 62 01 14

MICROMANIA LYON LA PART-DIEU
Tél. 78 60 78 82

MICROMANIA LILLE V2
Tél. 20 05 57 58

MICROMANIA EURALILLE
Tél. 20 55 72 72

3615 MICROMANIA
Tout le catalogue des jeux !!
(1,27 F. la minute)

GRATUITE avec le 1er achat !!

De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons !

* Sauf sur les Consoles - Remise différée sous forme de bon de réduction de 50 F
IMPORTANT : Les prix indiqués sont valables jusqu'au 2 décembre 95.
Les consoles de jeux ne sont pas disponibles en Vente par Correspondance

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX

PL TB	Titre	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage		+ 29 F
Précisez CD ☐ Cartouche ☐ Disk ☐	Total à payer =	F

Nom
Adresse
Code postal Tél. Ville

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE Date d'expiration .../.....
Signature :

Commandez par tél. 92 94 36 00
OUVERT DE 8H à 19H DU LUNDI AU VENDREDI

Règlement Je joins ☐ Chèque bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-lettre
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 35 F) pour frais de remboursement N° de membre (facultatif)

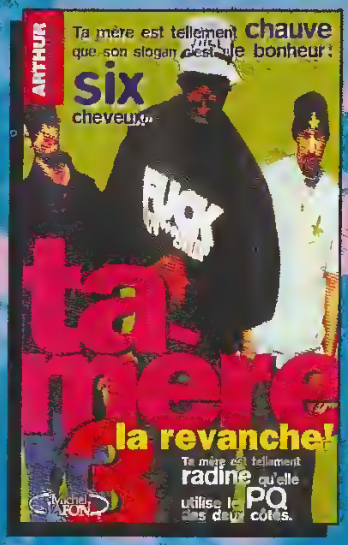
Entourez votre ordinateur de jeux. ☐ PC 3 P ☐ PC CD Rom ☐ Megadrive ☐ Super Nintendo ☐ Playstation ☐ Saturn

Concours 3615 Player One

pour jouer : *jeux

Les Lots

50 livres "ta mère"
(Editions Michel LAFON)



10 boîtes de Bubble Gum "ta mère"

Ndlr : Ta mère elle pleure sans son Player

Un dossier réalisé par Chris (Bloody Mary) et Choi (Mort Subite), avides d'éminences grises.

MORTAL KOMBAT 3

Mk3, le nom résonne sans doute dans votre tête, accompagné de cette voix sombre et ténébreuse, typique du jeu. Après deux épisodes au succès certain, l'arrivée d'un troisième volet n'est une surprise pour personne. Une quinzaine de personnages, un système inédit de combos, des Fatalities à ne plus savoir qu'en faire... Les nouveautés sont nombreuses et les huit pages qui suivent ne sont pas de trop pour vous faire découvrir les secrets de la bête. Alors, bonne lecture, amusez-vous bien et, surtout, n'expérimentez pas sur le chat de votre voisine ce que les personnages se font ici entre eux...

MORTAL KOMBAT 3

Super Nintendo Megadrive

Âmes sensibles, détournez le regard. Mortal Kombat est de retour, et le spectacle qu'il propose ne saurait être supporté que par les cœurs les mieux accrochés. Blood level : maximum...

Ça y est, le troisième épisode de Mortal Kombat est disponible maintenant sur Super Nintendo et Megadrive. Si le jeu reste le même dans le fond, de nombreux détails ont changé. Ainsi, la palette de personnages est radicalement différente. Exit Scorpion, Mileena et Kitana (on raconte qu'ils seraient cachés...) et bienvenue à Sheeva, Stryker, Sektor et les autres. Au complet, les protagonistes directement sélectionnables de MK 3 sont quatorze. Pas mal. Côté options, le jeu propose plusieurs paramètres variables : niveaux de difficulté et de violence, configuration paddle...

STAGE A ETAGES
Dans certains stages, lorsque vous donnez un uppercut à votre adversaire, il traverse le plafond et vous fait découvrir un nouveau décor.

Smoke : Y, D, E, Y, D, E.

Noob : R, G, T, 3, ?, Y.

Galaga : G, ?, Y, ?, G, S.

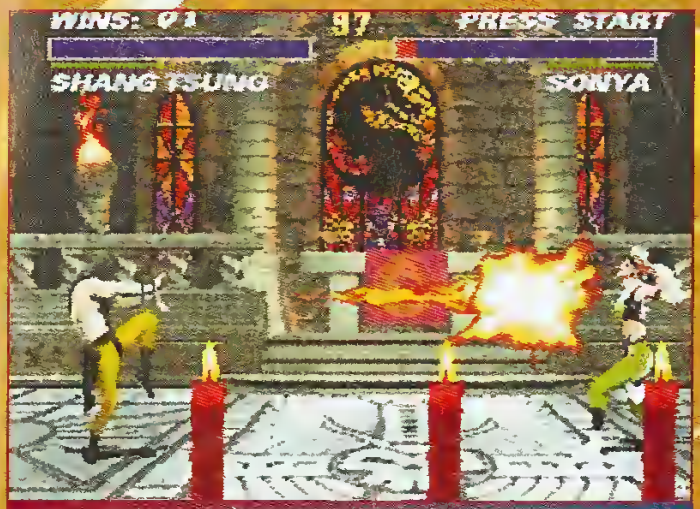
Motaro : T, G, T, MK, ?, MK.

Immédiatement après un enchaînement, Sub-Zero se fait contrer et se retrouve pris à son propre piège. (Megadrive)

Du classique. Le jeu lui-même, en revanche, bénéficie de nouveautés non négligeables. Ainsi, un système de combos vous permet d'infliger des dégâts importants à l'adversaire. Intéressant pour les combats au corps à corps, surtout que la toute nouvelle touche Run vous permet de surprendre votre adversaire en vous précipitant sur lui. Côté coups, on retrouve le panel habituel de mouvements propres aux persos de MK : les multiples coups de poings au visage, la balayette... Bon, rien d'extraordinaire. Par contre, les pouvoirs spéciaux sont ici nombreux, et

BOSS MEUTRIER

Pour survivre au tournoi contre l'ordinateur et arriver au boss, faites entrer un deuxième joueur dès que vous voyez que vous perdez. Tuez-le, vous revenez alors dans le tournoi sans avoir perdu de continue.



Le redoutable Shang Tsung est capable de vous arroser de boules de feu à l'envi. Conservez votre garde. (Super Nintendo)

pour beaucoup très impressionnants (multiples boules de feu, projections incroyables, écrasements de l'adversaire). Très controversé, MK 3 possède autant d'adorateurs que de détracteurs. Certains lui reprochent sa jouabilité curieuse, d'autres prennent leur pied rien qu'avec les Fatalities...
Bon, chacun pense ce qu'il veut, mais une chose est sûre : MK 3 bénéficie d'une ambiance véritablement hors du commun. Un jeu violent, sans concessions, à essayer absolument.

Chris,
« Bouba, Bouba, mon petit ourson... »

Shao Kahn : D, 3, 3, E, G, ?.

KOMBAT KODES

Avant chaque match, en mode Deux joueurs, un tableau vous permet de rentrer certains codes. Appuyez sur les boutons pour faire défiler les différentes figures. Ces codes ont été sélectionnés pour leur intérêt, mais il y en a beaucoup d'autres à découvrir.
Abréviations utilisées :
D : Dragon, E : Éclair, G : Goro, Y : Ying Yang, T : Tête de mort.
S : Shao Kahn. MK : Mortal Kombat.

Les écrans de présentation des combattants ont fait l'objet d'un soin particulier (Megadrive).

Super Nintendo / Megadrive
MORTAL KOMBAT 3

éditeur	WILLIAMS
genre	COMBAT
joueur(s)	1 OU 2
sauvegarde	NON
continue	5
difficulté	DIFFICILE
durée de vie	LONGUE
prix	A B C D E F

90%

PLAYER FUN 88%

en résumé

Plus encore que les premiers volets, MK 3 est un jeu hors norme. On adore ou déteste, sans demi-mesure, ce mythique jeu de baston.

GRAPHISME 94%
Rendu étonnant sur Super Nintendo et un petit peu moins bon sur Megadrive.

ANIMATION 89%
Les persos bougent très vite. Mouvements parfois trop vifs, pas assez coulés.

SON 88%
Musiques sourdes, presque tribales, avec un meilleur rendu sur Super Nintendo.

JOUABILITÉ 84%
Les coups sortent bien. Difficulté mal réglée dans le jeu contre l'ordinateur.

MORTAL KOMBAT 3

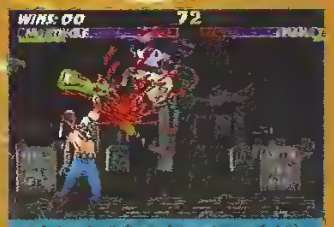
Sans surprise, la version PlayStation de MK3 est la plus belle, toutes consoles confondues. Une qualité optimale pour un jeu toujours plus violent, toujours plus gore...

Dans la grande guerre que se livrent les nouvelles consoles, Sony marque un point avec Mortal Kombat 3. La version PlayStation bénéficie en effet d'une sortie exclusive six mois avant toute autre version sur consoles 32 ou 64 bits. Un détail ? Peut-être, mais d'importance pour les plus grands fans du titre. Comme on pouvait s'y attendre, cette version PlayStation se révèle plus réussie que sur 16 bits dans sa réalisation. Au niveau du gameplay en revanche, les différences ne sont pas aussi flagrantes.

En faisant mine d'invoquer les dieux, Sub-Zero fait tomber la glace sur son adversaire. Sonya évite le coup.

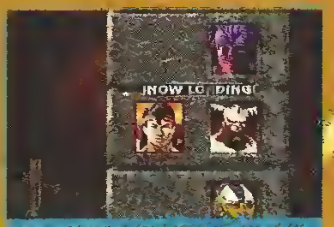
LE MÊME EN MIEUX

Cette version vous propose les mêmes persos et options que dans les versions 16 bits : jeu seul ou à deux, possibilité de reconfigurer ses touches, tournoi plus ou moins long... On retrouve ses marques. Le rendu graphique et sonore apparaît très bon et de nombreux détails, comme les papiers qui volent au vent dans le stage de la ville, sont incontestablement très réussis. Côté pratique, la présence



Ce coup de hache sanglant de Nightwolf nous prouve que la version PlayStation n'est pas censurée.

Motaro, le centaure sanguinaire, ne vous laisse pas un seul instant de répit. Face à lui, vous risquez d'avoir très mal.



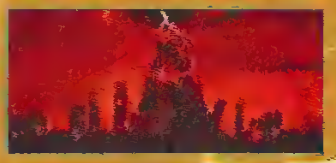
Arrivé à ce stade du tournoi, de vagues douleurs commencent à torturer votre estomac noué...

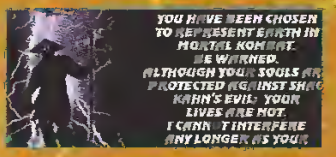
© Williams

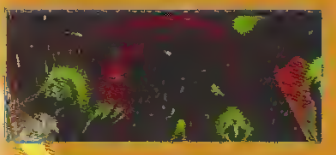
MORTAL KOMBAT 3

éditeur	WILLIAMS
genre	COMBAT
joueur(s)	1 OU 2
sauvegarde	NON
continue	5
difficulté	DIFFICILE
durée de vie	LONGUE
prix	A B C D E F

90%

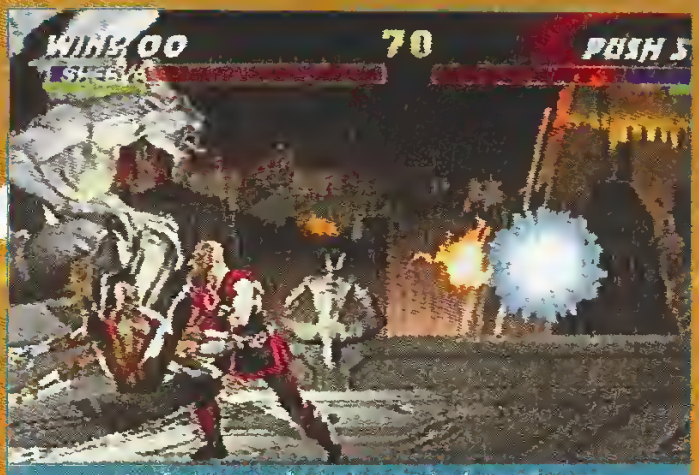




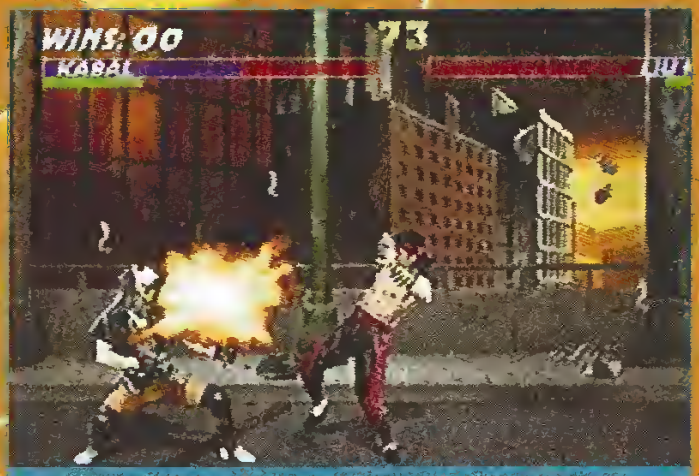


HISTORY

En laissant tourner le jeu, différents écrans apparaissent, qui vous en apprennent plus sur le monde de Mortal Kombat 3.



La boule d'énergie évitée, Kano fait chuter Sheeva. Attendez donc que la miss se relève...



Kabal n'hésite pas à tirer à bout portant sur Liu Kang. Le Chinois est résistant, mais tout de même...

des quatre boutons, sur le haut de la manette, facilite l'utilisation des touches Block et Run, plus délicate sur SN ou MD. Il est certain que, coincé entre Tekken et Toshinden, Mortal Kombat 3 semble d'une facture assez classique, mais le plaisir reste le même. Une présentation complète des personnages vous est maintenant proposée, alors tournez la page et... attention aux éclaboussures !

Chris,
« au pays de Candy »

Le bicycle kick de Liu Kang est un coup surprenant et très rigolo. Il faut pouvoir le placer.

en résumé

Mortal Kombat 3 PlayStation est une copie presque conforme de l'arcade. Les fans de baston gore ne pourront que l'apprécier.

PLAYER FUN **89%**

GRAPHISME Sombres et glauques, les graphismes sont fidèles à l'esprit du jeu.	**95%**
ANIMATION Les persos bougent bien mais certains mouvements sont parfois un peu secs.	**89%**
SON Les musiques d'ambiance sont bonnes et la voix off excellente.	**90%**
JOUABILITÉ On a un peu de mal à se faire aux commandes ou à sortir certaines Fatalities.	**86%**

PRÉSENTATION DES

Les pages qui suivent vous présentent chacun des personnages de Mortal Kombat 3, avec leurs pouvoirs spéciaux, leurs Fatalities, etc. Notez que pour pouvoir invoquer un Babality ou un Friendship, vous ne devez pas utiliser Block pendant le dernier round. Sur ce, bon entraînement !

ABRÉVIATIONS UTILISÉES :

- haut
- bas
- arrière
- avant
- pied petit
- poing petit
- pied grand
- poing grand
- block
- run

SHANG TSUNG

Fireball : ← ← + poing petit
Double Fireball : ← ← → poing petit
Triple Fireball : ← ← → → poing petit
Ground Eruption : → ← ← pied petit

TRANSFORMATIONS

Cyrax : B B B
Jax : → → ↓ poing petit
Kabal : poing petit B pied petit
Kano : ← → B
Kung Lao : R R B R
Liu Kang : → ↓ ← ↑ →

Nightwolf : Maintenir B puis ↑ ↑ ↑
Sektor : ↓ → ← R
Sheeva : → ↓ → pied petit pied petit
Sindel : ← ↓ ← pied petit

Sonya : ↓ + R + poing petit + B
Stryker : → → → pied petit
Sub-Zero : → ↓ → poing petit
Best Combo : pied petit poing petit poing petit poing petit
← + poing petit (Dégâts : 27 % - 5 hit)
Fatalité 1 : Maintenir poing petit puis ↓ → → ↓ Corps à corps.)
Fatalité 2 : poing petit R B R B (Corps à corps.)
Animality : poing petit R R R
Friendship : pied petit R R ↓
Babality : R R R pied petit
Stage pit : ↑ ↑ ← poing petit

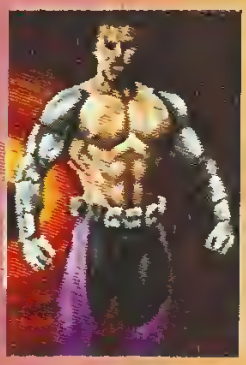
SINDEL

Fireball : → → poing petit
Air Fireball : ↓ → pied petit
Fly : ← ← → pied petit
Scream : → → → poing petit
Best Combo : pied petit poing petit poing petit
↓ + poing petit saut + pied petit air fireball. (Dégats : 40 % - 6 hit)
Fatalité 1 : R R B R B
Fatalité 2 : R B B R B
Animality : → → ↑ poing petit

Friendship : R R R R R ↑
Babality : R R R ↑
Stage pit : ↓ ↓ ↓ poing petit

JAX

Missile : ← → poing petit
Double Missile : → → ← ← poing petit
Gotcha Grab : → → poing petit
Quad Slam : Y (après avoir amorcé un coup).
Ground Pound : Maintenir pied petit



Dashing Punch : → → pied petit
Best Combo : pied petit pied petit ↓ + poing petit poing petit B poing petit ← + poing petit (Dégâts : 33% - 7 hit).
Fatalité 1 : ↑ ↑ ↓ → ↑ B (Corps à corps.)
Fatalité 2 : R B R R pied petit (De loin.)
Animality : Maintenir poing petit → → ↓ → (Corps à corps.)
Friendship : pied petit R R pied petit
Babality : ↓ ↓ ↓ pied petit
Stage pit : ↓ → ↓ poing petit

DES PERSONNAGES

KANO

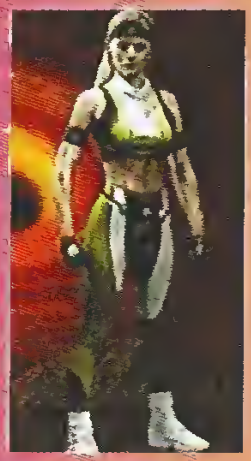
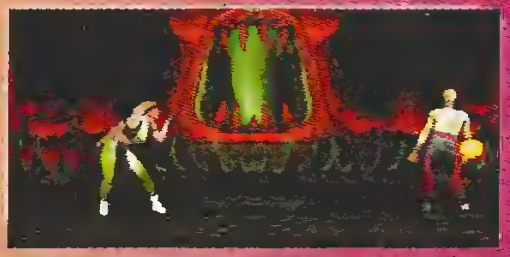
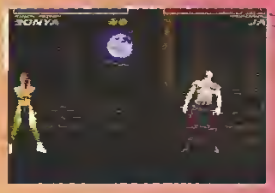
Knife Throw : ↓ ← 🥊
Knife Uppercut :
↓ → 🥊
Cannon Ball : Maintenir
⬆ puis faire →
Grab and Shake :
↓ → 🥊
Throw :
Ⓑ (en l'air).
Best Combo :
🥊 🥊 ↓ 🥊 ↓ 🥊
saut + ⬆ Knife Uppercut.
(Dégâts : 37 % - 6 hit).
Fatalité 1 : Maintenir 🥊
puis → ↓ ↓ →
(Corps à corps.)
Fatalité 2 : 🥊 Ⓑ Ⓑ ⬆
Animality : Maintenir 🥊
puis Ⓑ Ⓑ Ⓑ (Corps à corps.)
Friendship :
⬆ Ⓡ Ⓡ ⬆
Babality : → → ↓ ↓ ⬆
Stage pit : ⬆ ⬆ ← ⬆

LIU KANG

High Fireball :
→ → 🥊
Low Fireball :
→ → 🥊
Flying Kick :
→ → 🥊
Bicycle Kick :
Maintenir ⬆ puis →
Best Combo :
🥊 🥊 Ⓑ ⬆ ⬆ ⬆ ⬆
(Dégâts : 36 % - 7 hit).
Fatalité 1 :
→ → ↓ ↓ ⬆
(De n'importe où).
Fatalité 2 :
⬆ ↓ ⬆ ⬆ Ⓑ + Ⓡ
(De n'importe où).
Animality : ↓ ↓ ⬆
Friendship :
Ⓡ Ⓡ Ⓡ ↓ + Ⓡ
Babality :
↓ ↓ ↓ ⬆
Stage pit :
Ⓡ Ⓑ Ⓑ ⬆

SONYA

Energy Rings :
↓ → 🥊
Leg Grab :
↓ + 🥊 + Ⓑ
Square Wave Punch :
→ ← 🥊
Bicycle kick :
← ← ↓ ⬆
Best Combo :
⬆ ⬆ 🥊 🥊 🥊 ← 🥊
(Dégâts : 31 % - 6 hit).
Fatalité 1 :
Maintenir Ⓑ et Ⓡ
puis ⬆ ⬆ ← ↓
(Plus d'un demi-écran).
Fatalité 2 :
← → ↓ ↓ Ⓡ
(De n'importe où).
Animality : Maintenir 🥊
← → ↓ →
(Corps à corps.)
Friendship :
← → ← ↓ Ⓡ
Babality :
↓ ↓ → ⬆
Stage pit :
→ → ↓ 🥊

PRÉSENTATION DES

SUB-ZERO

Freeze : ↓ → 🤜
Ice Shower :
↓ → 🤜
Front Ice Shower :
↓ → ← 🤜
Back Ice Shower :
↓ ← → 🤜

Ice Statue : ↓ ← 🤜
Slide :
← + 🤜 + B + 🦵
Best Combo :
🤜 🤜 🤜 🦵 🦵 ← 🦵
(Dégâts : 30 % - 6 hit).
Fatalité 1 :
B B R B R
(Corps à corps.)
Fatalité 2 :
← ← ↓ ← R

Animality : → ↑ ↑
(Corps à corps.)
Friendship : 🦵 R R ↑
Babality : ↓ ← ← 🦵
Stage pit :
← ↓ → → 🦵

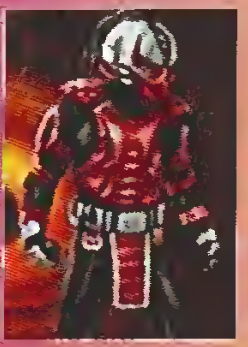
KABAL

Top Spin : ← → 🦵
Eye Spark :
← ← 🤜
(Peut être effectué en l'air.)
Ground Saw :
← ← ← R
Best Combo
🦵 🦵 🤜 🤜 ↓ + 🤜

saut + 🦵 Eye Spark
(Dégâts : 45 %.)
Fatalité 1 : ↓ ↓ ← → B
Fatalité 2 :
R B B B 🦵
(Corps à corps.)
Animality : Maintenir
🤜 puis → → ↓ →
(Corps à corps.)
Friendship :
R 🦵 R R ↑

Babality R R 🦵
Stage pit
B B 🦵

SEKTOR



Teleport + Uppercut :
→ → 🦵
(Peut être effectué en l'air.)
Missile Dumb :
→ → 🤜
Missile Smart :
→ ↓ ← 🤜
Best Combo : 🤜 🤜 🦵 🦵

← + 🦵
(Dégâts : 26 % - 5 hit).
Fatalité 1 :
🤜 R R B
Fatalité 2 :
→ → → ← B
Animality :
→ → ↓ ↑
(Corps à corps.)
Friendship :
R R R R ↓

(A un demi-écran.)
Babality : ← ↓ ↓ ↓ 🦵

Stage pit
R R R ↓

NIGHT WOLF

Arrow :
↓ ← 🤜
Hatchet Uppercut :
↓ → 🤜
Shadow Shoulder :
→ → 🦵

Glow :
← ← ← 🦵
Best Combo :
🦵 🤜 🤜 🤜
Hatchet, Hatchet 🦵
(Dégâts : 41 % - 7 hit).
Fatalité 1 :
↑ ↑ ← → B
(Corps à corps.)
Fatalité 2 : ← ← ↓ 🤜
(De loin.)

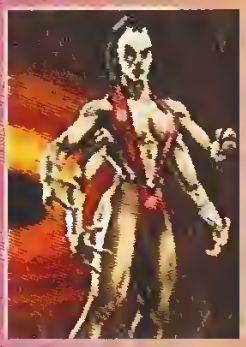
Animality :
→ → ↓ ↓
(Corps à corps.)
Friendship :
R R R ↓

Babality
→ ← → ← 🤜
Stage pit
R R B

DES PERSONNAGES

SHEEVA

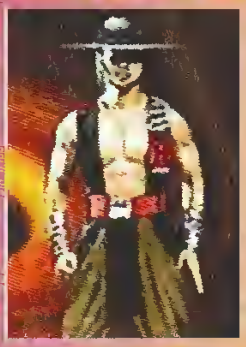
Teleport Stomp : ↓ ↑
Stomp : ← ↓ ← ↑
Fireball :
↓ → ✊
Best Combo :
✊ ✊ ✊ ↑ ↑ ↑
← + ↑
(Dégâts : 42 % - 7 hit)
Fatalité 1 : → ↓ ↓ → ✊



(Corps à corps.)
Fatalité 2 :
Maintenir ↑ puis ← → →
(Corps à corps.)
Animality : R B B B B
(Corps à corps.)
Friendship : → → ↓ →
attendre une 1/2 seconde ✊
Babality : ↓ ↓ ↓ ← ↑
Stage pit :
↓ → ↓ → ✊

KUNG LAO

Hat Throw :
← → ✊
Teleport : ↓ ↑
Flying Kick : ↑ ↓ ↑
(En l'air.)
Spin : → ↓ → R



Best Combo :
✊ ✊ ✊ ✊ ↑ ↑
← + ↑
(Dégâts : 34 % - 7 hit).
Fatalité 1 :
R B R B ↓
(De n'importe où.)
Fatalité 2 : → → ← ↓
✊ (De près.)
Animality :
R R R R B

(Corps à corps.)
Friendship : R ✊ R ↑
Babality : ↓ → → ✊
Stage pit :
↓ ↓ → → ↑

CYRAX

Close Grenade : Maintenir
↑ puis ← ← →
Far Grenade : Maintenir
↑ puis → → ↑
Net : ← ← ↑
Teleport : → ↓ B
(Peut être effectué en l'air.)
Air Throw : ↓ → B

(Vous au sol et l'ennemi en l'air.)
Best Combo :
✊ ✊ ↑ ✊ ↑ ← ↑
(Dégâts : 30 % - 6 hit).
Fatalité 1 : ↓ ↓ ↑ ↓ ✊
(De n'importe où.)
Fatalité 2 : ↓ ↓ → ↑ R
(Corps à corps.)
Animality : ↑ ↑ ↓ ↓
(Corps à corps.)

Friendship : R R R ↑
Babality : → → ← ✊
Stage pit :
R B R

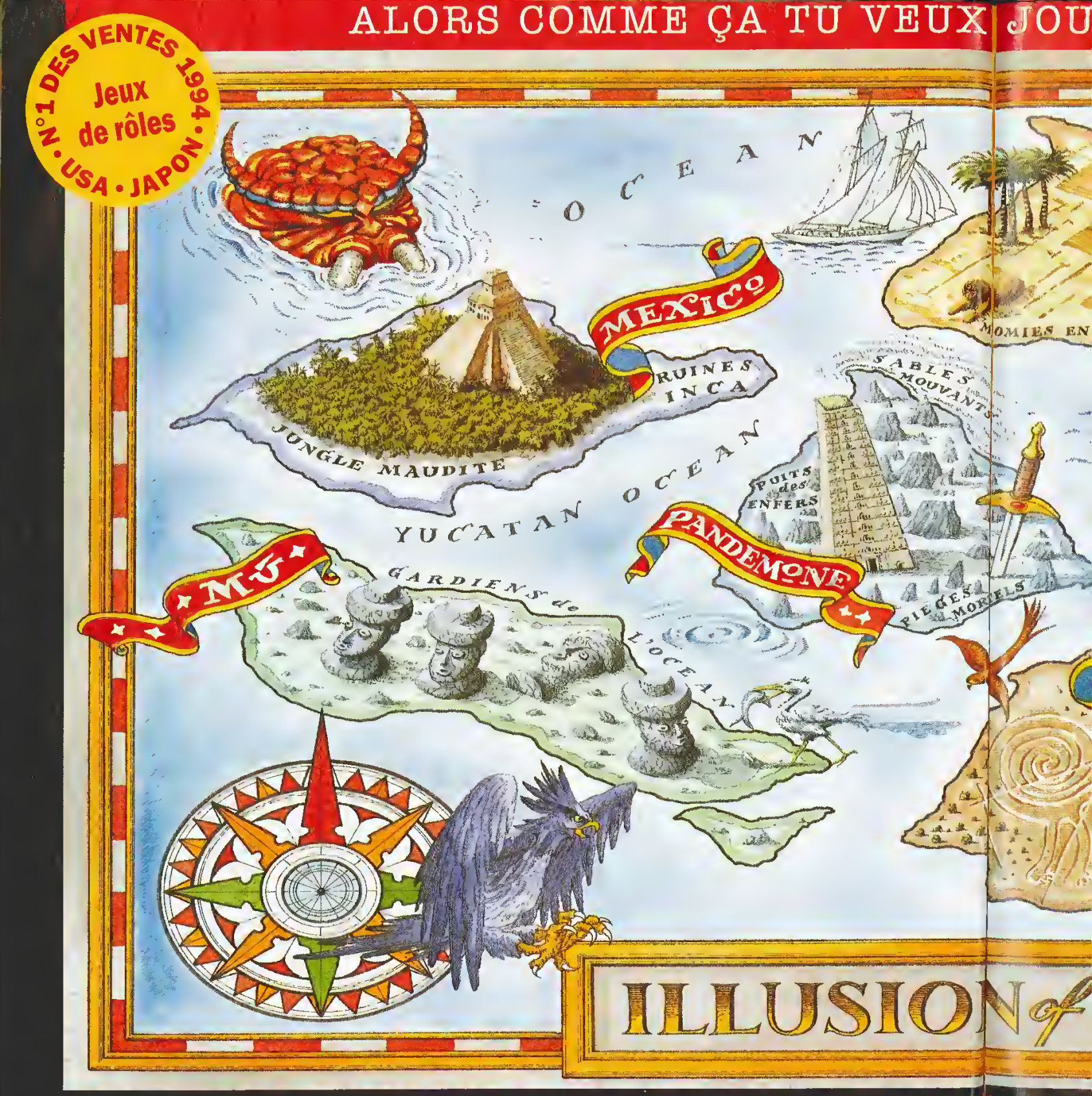
STRYKER

High Grenade :
↓ ← ✊
Low Grenade :
↓ ← ✊
Baton Trip :
→ ← ✊
Baton Toss :
→ → ↑

Best Combo :
→ ✊ ✊ ✊
saut + ↑
Baton Trip ou Toss.
Fatalité 1 :
↓ → ↓ → B
(Corps à corps).
Fatalité 2 :
→ → → ↑
(À un écran plein).
Animality : R R R B

Friendship :
✊ R R ✊
Babality :
↓ → → ← ✊
Stage pit :
→ ↑ ↑ ↑

ALORS COMME ÇA TU VEUX JOU



Il y a tout juste un an, un groupe d'explorateurs disparaissait dans des conditions mystérieuses. Ton père était leur chef. Il espérait résoudre les légendes de civilisations oubliées, et ses fouilles devaient lui permettre de trouver la clé d'un des plus grands mystères de la Tour Pandémone. Tous disparurent sauf toi. Mais tu ne te souviens de rien. Ton père est vivant quelque part en ce monde et tu es sûr de le retrouver. Plus qu'un simple jeu de rôles, Illusion of Time est une aventure fabuleuse. Prépare-toi à sillonner le monde, à rencontrer de nouveaux amis et à affronter de terribles ennemis. Pour sauver ton père, tu devras faire appel à tes pouvoirs surnaturels et à la magie de l'esprit de Gaïa. Peut-être seras-tu en mesure d'empêcher la Comète du Chaos de réduire la planète à néant pour sauver le monde.

EUX JOUER LES AVENTURIERS?

TOMBEAUX SACRÉS

MIES ENSABLÉES

EGYPT

MER de CHINE

CHINE

CIMETIÈRE des ANCÊTRES

PIÈGES MO

NAZCA

ÉPAVE HANTÉE

ROYAUME CANNIBALE

MINE de DIAMANTS

RAJASTAN

ION of TIME

père était lei[illegible] espérait
s plus grand[illegible] à Tour
monde et tu [illegible] retrou-
onde, à renc[illegible] tombeaux
urets et à la [illegible] esprit de
per le monde.

SUPER NINTENDO®
ENTERTAINMENT SYSTEM

3615 Nintendo (2,21 F/mn) 36 65 75 55 1/1 sous 24/24 (2,23 F/mn)

MULTIMEDIA WORLD SHOW

SALON DU 22 AU 26 NOVEMBRE - PARIS - PORTE DE VERSAILLES

Certains n'en sont pas encore revenus !

5e SALON INTERNATIONAL DE LA HIGH-TECH DE LOISIRS

SUPERGAMES

de 10h à 22h du 22 au 24 nov.
de 9h à 19h les 25 et 26 nov.

M6M LA CHAINE MUSICALE

Le nouvel Observateur

FUN Radio

LE TRIOMPHE !

Jamais depuis Bomberman, un jeu n'avait généré une telle folie à la rédac de Player ! Depuis huit mois, International SuperStar Soccer met le feu aux testeurs. Les jeux de baston en 3D, les courses auto, les softs de folie sur 32 bits passent, seul SuperStar reste. Une valeur sûre du jeu vidéo. Alors quand sort un second épisode de ce jeu béni des dieux, impossible de résister à la tentation : voici un dossier entièrement consacré à notre petit chouchou. Balle au centre !

Un dossier à grand spectacle amoureusement mitonné par Elwood et Didou (buteurs de choc), assistés de Chon et Wolfen (remplaçants plein d'entrain). Photos de Jean-Luc Luyssen et de Christophe Luxereau.

ISS DELUXE

ISS, la simulation culte de la rédac, revient avec une flopée d'améliorations. Si, ô malheur, vous aviez loupé la première mouture, vous ne devez sous aucun prétexte ignorer la deuxième !

Eh oui, des arbitres chiens ! Après la voix off de l'écran titre, tapez : H, H, B, B, G, D, G, D, puis les boutons B, A.

On avait tellement envie de clamer notre passion pour ISS Deluxe qu'on s'est mis à deux (en alternance) pour vous donner les raisons de cette folie furieuse. Excusez notre verve, mais quand on idolâtre un jeu, on aime bien le faire savoir à tout le monde ! ELWOOD : « Nous voilà réunis dans la salle de test pour un match au sommet. La cartouche d'ISS Deluxe vient de prendre place dans le port de la Super Nintendo. Après un quart d'heure de configurations diverses, on est impatient de fouler le terrain verdoyant. (Active un peu, Didou, qu'est-ce que tu mijotes ?). Tu cherches à repousser l'inévitable ! »

DIDOU : « Minute, j'ai quand même le droit de changer la couleur des chaussettes de mes joueurs, non mais ! Bon, okay, c'est parti... Pas de doute, les programmeurs ne se sont pas contentés de coller un « Deluxe » pompeux sur l'étiquette. Ils ont vraiment apporté de notables améliorations par rapport à ISS ! »

— « Sans blague ! Les joueurs disposent de nouvelles animations qui rendent le jeu encore plus fun, et de nouveaux coups qui étoffent l'action, comme des petits sauts pour éviter un tacle. Et puis, le niveau de l'ordinateur, particulièrement balèze, rend les matchs plus réalistes. C'est fini, les 15 à 2 ! Marquer un but est affaire de talent et de jeu d'équipe. Mais que les novices se rassurent, là

Les remplacements donnent lieu à de petites séquences totalement inutiles mais plutôt sympa.

Quatre joueurs en même temps. Chacun se repère grâce à des figures inscrites sous les pieds.

Tous les joueurs se sont retournés vers le tireur qui prépare son corner. Ça va sauter haut !

Il peut arriver qu'un défenseur sauve le but in extremis, si le gardien est dépassé par les événements. Excellent !

Les avis de Caliméro, Chon et MC Yas

CALIMÉRO : « Joue pas contre moi, j'vais t'exploser ! », m'avait dit Didou juste avant de me coller un 5 à 0. Enchaînant centres et reprises de volée, passes et têtes, je dois avouer n'avoir rien compris à ce qui m'arrivait. Mais je vais m'y mettre et, après plusieurs heures d'entraînement, j'aurai ma revanche sur Didou. »

CHON : « ISS Deluxe est sans aucun doute le meilleur jeu de foot, et ce, toutes consoles confondues ! Konami y a apporté ce qui manquait dans la première version (jeu à quatre, choix de formation, etc.). De plus, les gardiens de but ne sont plus des pantins lobotomisés. Quoique... »

MC YAS (squatter de 14 ans) : « Konami fait très fort en ce moment, c'est sûr, et j'ai littéralement craqué sur ce jeu qui corrige tous les défauts de son prédécesseur, avec des options à tomber par terre. En revanche, la difficulté s'est nettement accrue et le gardien n'hésitera pas à sortir de ses cages pour vous arracher le ballon des pieds. Le jeu vous posera quelques problèmes de prise en main au départ, mais vous vous y ferez très vite. Allez, j'y retoume ! »

L'aura, l'aura pas ? En tout cas, le gardien fait preuve d'une détente vraiment admirable !

difficulté reste paramétrable. »

— « Et même si, au départ, on est un peu frustré de ne pas pouvoir coller un max de cacahuètes au fond des cages, on apprécie davantage chaque but, car il réclame des combinaisons construites et réfléchies. Les bourrins n'ont qu'à bien se tenir. »

— « Aucun doute, ISS Deluxe est une véritable simulation. N'en déplaise à certains détracteurs qui ont vite fait de juger le jeu et de le descendre (n'est-ce pas, Milouse ?). Ce soft s'impose aujourd'hui comme la nouvelle référence du genre ! »

Petite technique splendide mais qui ne trompera pas pour autant la vigilance du gardien !

LE CHAMP DE BATAILLE

Voici, présenté partiellement, le terrain où vous prendrez tant de plaisir à faire évoluer vos joueurs. Matez un peu le marquage individuel « Super Glue 3 » lors de ce coup franc. Au moins, chacun connaît sa place et s'y tient ! Petit détail important : plusieurs types de terrains vous sont proposés avec des superficies et des « dessins » de pelouse différents. Choisissez l'arène selon vos goûts !

JUSQU'ICI, TOUT VA BIEN...

Tout commence dans une ambiance bon enfant. On est détendu et confiant, chacun a choisi son coéquipier, et, à aucun moment, on n'imagine perdre ! Au bout de quelques minutes, les premiers buts commencent à énerver les joueurs et la joie des uns provoque la rancœur des autres... Après deux mi-temps et deux prolongations, les esprits sont tellement échauffés que le conflit s'envenime. Ce coup-ci, c'est Didou qui morfle, MC Yas ayant la veille mal supporté une discussion relativement... percutante avec Wolfan ! Il est d'ailleurs bon de noter dans cette scène poignante la grande débauche de démence dont nous faisons preuve. ISS Deluxe, c'est aussi ça !

ELLES EN PARLENT

Les testeurs de *Player One* imposent à leur moitié cette passion envahissante pour ISS. Pour la première fois, elles peuvent enfin s'exprimer sur le sujet : on leur donne la parole !

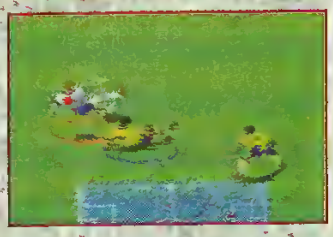
PAULINE (Madame Didou)
« À la base, je m'étais dit que jamais je ne serais la nana d'un mec qui apprécie le foot. Quant à Didou, il a commencé à s'y intéresser avec la sortie des jeux. J'ai commencé à avoir un peu peur, parce qu'il les trouvait très réussis, et plus il progressait dans les techniques, plus il désirait voir comment ça se passait dans la réalité. Ensuite, il y a eu cette rencontre au Parc des Princes (organisée par US Gold), d'où il est revenu avec un horrible tee-shirt en nylon portant son nom. Un soir, on s'est fait un match à la télé avec des potes et toute la panoplie : bière et pizzas. J'ai cédé à la contagion et j'ai crié comme les autres ! Puis après, ça s'est calmé — la passion ne s'est pas installée. Heureusement ! »

ALEXANDRA (Madame Chon)
« Il ne regarde pas tellement le foot à la télé, sauf les matchs importants. Les championnats, il s'en fout. Il adore en revanche les jeux. Au début, il jouait tout le temps à FIFA le soir, voire la nuit entière. Après, il y a eu International Star Soccer, je crois, c'était du pareil au même — mais comme les mecs de la rédac aimaient bien, il jouait là-bas. Au moins, j'étais tranquille, même si ça n'était pas toujours facile de le faire rentrer à la maison. J'ai d'ailleurs essayé d'y jouer moi-même, mais c'est un peu trop technique. »

LAURENCE (Madame Caliméro)
« Il ne regarde pas les matchs de foot parce que ça le fait c... Il n'y joue pas non plus. Bref, il n'aime pas le foot. Quand il a voulu se mettre à International Star Soccer, il s'est pris trois buts en trente secondes par Didou, il a compris. On est au moins d'accord sur ça. »

Autopsie d'un succès

De mémoire de testeur, ISS est le deuxième jeu — avec Bomberman — à avoir connu un tel succès au sein de la rédaction de Player One. Sa convivialité, associée à une incroyable richesse, en a fait un jeu culte pour nombre d'entre nous. Même ceux qui exécraient le foot ont appris à aimer ce sport et se sont même mis à regarder les matchs de coupe à la téloche. Depuis sa sortie, ISS n'a jamais perdu une once de son intérêt. Et c'est toujours avec la même fougue et le même entrain que nous sommes prêts à disputer un match amical.
Mais il faut bien reconnaître que, dans la première version, quelques détails avaient fini par nous crisper, et on espérait énormément du Deluxe. À croire que les programmeurs de Konami nous ont entendu, car toutes les imperfections de jeunesse de leur simulation ont disparu. Alléluia !



Y A PAS DE MAIS !

« J'vous jure, M'sieur l'arbitre, j'l'ai pas fait exprès ! Et puis bon, on va pas chipoter pour un tibia cassé.
Une erreur d'appréciation, ça peut toujours arriver, moi j'visais la balle, rien d'autre...
T'as pas mal, hein ? Si, un peu quand même ?
Ouais, mais fallait m'dire qu'on jouait contre des chochottes !
Résultat : red card !!! En français dans le texte : carton rouge ! »

— « Encore plus beau, jouable, exaltant, technique que son aîné, c'est un vrai bijou, que même les possesseurs de la première version doivent essayer. »
— « D'autant plus que, maintenant, grâce au multitap, on peut y jouer à quatre en même temps. On en a tous rêvé, et le résultat dépasse nos plus folles espérances. »
— « Et si vous n'êtes pas encore convaincu, lisez attentivement les pages qui suivent... »

El Didou et Elwood

Super Nintendo
ISS DELUXE

98%

éditeur	KONAMI
genre	SIMU DE FOOT
joueur(s)	1 A 4
sauvegarde	MOTS DE PASSE
continue	NON
difficulté	BALEZE
durée de vie	ÉTERNELLE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 100%

En résumé

Plus de doute, la référence des simulations de foot sur Super Nintendo s'appelle ISS Deluxe. Seul ou à 4, vous ne pourrez plus vous en passer !

GRAPHISME 95%
De légères améliorations par rapport au premier, qui accentuent encore le réalisme.

ANIMATION 90%
De nouvelles animes pour les joueurs mais aussi quelques ralentissements.

SON 96%
Des digits vocales à la pelle et des ambiances de stades survoltées.

JOUABILITÉ 95%
Pour les habitués, ça roule... Pour les novices, l'entraînement s'impose.

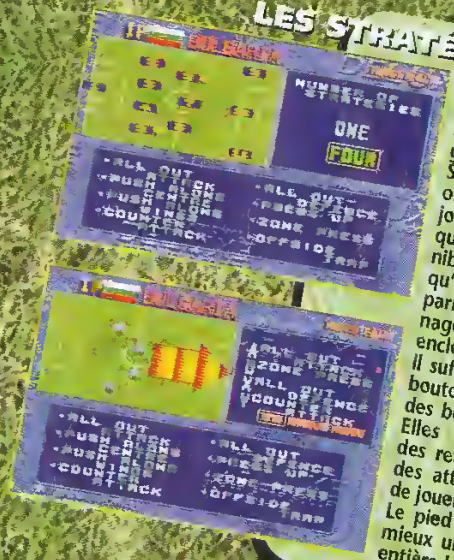
ÉCHAUFFEMENT

Affolant ! La quantité de réglages à ingurgiter avant de commencer un match est tellement importante qu'elle en devient rébarbative. Petit tour de piste...

LE CHANGEMENT DE FORMATION

Première nouveauté, vous avez désormais le choix entre seize formations différentes (4-5-1 ou 4-4-2, etc.). Vous pourrez également disposer vos joueurs individuellement, en leur faisant adopter un placement bien précis (une option très pratique pour les petits fignolages). Et ce n'est pas tout, puisque vous pouvez aussi faire avancer ou reculer les lignes de défense, le milieu de terrain et l'attaque. Enfin, vous pouvez choisir les membres de votre équipe en dehors des attaquants qui participeront aux phases offensives... Bref, voilà un max de ces réglages qui réjouiront les pros du ballon.

LES STRATÉGIES



Dans la première version, on ne pouvait choisir qu'une seule stratégie. Avec International SuperStar Soccer Deluxe, on trouve pour chaque joueur pas moins de quatre tactiques disponibles. Vous n'avez plus qu'à faire votre choix parmi les sept personnages proposées. Pour enclencher les tactiques, il suffit d'appuyer sur le bouton L, associé à un des boutons de couleur. Elles vous permettent des retours en défense, des attaques en masse, de jouer le hors-jeu... Le pied pour diriger au mieux une équipe toute entière !

MARQUAGE INDIVIDUEL

Avec cette option, vous pourrez choisir les joueurs adverses qui doivent être suivis de près (les attaquants, si possible !). Attention, il faudra faire preuve de logique car si vous marquez un adversaire qui se trouve aux antipodes de votre placement sur le terrain, vous risquez bien de perdre en efficacité !

BOOSTER VOS JOUEURS

Vous disposez de 160 points pour rehausser les caractéristiques de vos joueurs (speed, power, dribble, stamina...). Il convient de ne pas gâcher vos points et de les répartir équitablement dans toute l'équipe. Toutefois il peut plus intéressant de booster vos attaquants, quitte à délaisser les défenseurs. C'est vous qui voyez !

RED CARD !

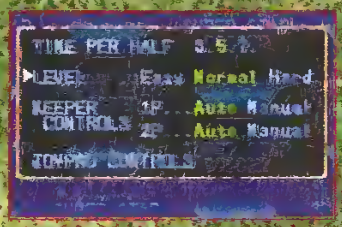
L'AVIS DE MILOUSE

« Je refuse de devenir l'allène de trop. Non, mais qu'est-ce que c'est que ce jeu d'assisté ? On peut marquer sur corner en appuyant bêtement sur un seul bouton, sans toucher au reste ! Voir les testeurs de *Player* s'extasier devant les mimiques des joueurs en se les repassant au ralenti me fait doucement rigoler. Whoua ! T'as vu ce qu'il a fait ! ' Cela résume toute la situation. Le jour où ils s'exclameront " t'as vu ce que j'ai fait ! ' je daignerai alors m'attarder un peu plus sur le jeu... »

AVANT | APRÈS

Est-il nécessaire, voire vital, de s'offrir le Deluxe si on possède déjà ISS ? Jugez-en par vous-même, mais si vous voulez notre avis, ce plaisir se justifie !

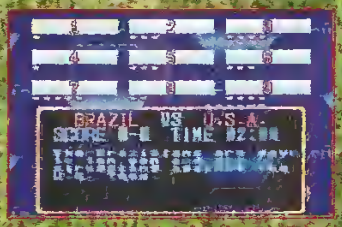
NIVEAU DE DIFFICULTÉ



Dans la première version ISS, il n'existait que trois niveaux de difficulté.

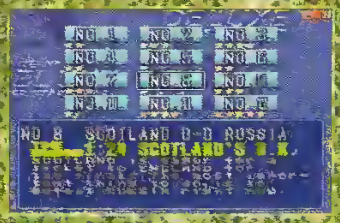
ISS Deluxe en compte cinq et vous pouvez même régler la difficulté du goal.

MODE SCÉNARIO

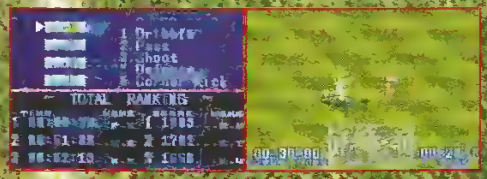


Avec ISS, vous disposiez déjà de neuf scénarios différents.

ISS Deluxe vous propose désormais douze nouvelles rencontres.

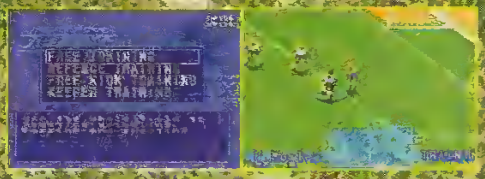


ENTRAÎNEMENT



Les entraînements, peu efficaces, se présentaient sous forme de jeu.

À présent, on peut s'exercer vraiment aux coups francs, corners...

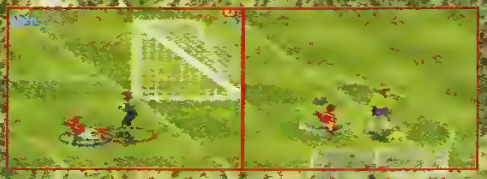


NOMBRE DE JOUEURS

Impossible de jouer à quatre ou même à deux contre l'ordinateur !

Jeu à quatre avec le Multitap. Toutes les combinaisons sont possibles.

ANIMATION DES COUPS



Dans ISS, on pouvait tacler ou voler la balle avec le bouton de passe.

De nouvelles animations comme le coup de genou ou le rentre-dedans !

LES BUTS DE LA RÉDAC

On a tellement joué à ISS qu'on a découvert des façons quasi imparables de marquer ! Lisez ce qui suit, on vous révèle tout de nos buts fétiches.

CHON

Équipe : Roumanie. / Genre : aérien.
Monsieur « même quand j'ai perdu, j'ai quand même gagné parce que d'abord j'chuis l'meilleur ! » aime les têtes... Il déborde complètement la défense adverse sur une aile, exécute un centre bien dosé et conclut l'action par le coup de boule d'un de ses attaquants particulièrement bien placé. Une variante tout aussi efficace consiste à faire la même chose à partir d'un corner. Mais ce genre de but est quand même assez balèze à rentrer, pour deux raisons : le dosage des centres et les réflexes du gardien. À réserver aux pros !

DIDOU

Équipe : Bulgarie. / Genre : crispant.
Célèbre par bien des points, le but façon Didou apparaît sans conteste comme le plus énervant car il est absolument imparable ! Il consiste à se présenter seul devant le goal et à tirer comme une brute droit sur lui — ça marche aussi avec de petites passes au ras du sol. Dans 95 % des cas, le portier désemparé relâche la balle. Reste alors tout simplement à lancer en pointe un de vos attaquants qui, débarrassé de la défense, peut conclure par une tête ou une reprise.
Le comble du raffinement : rentrer tranquillement balle au pied dans les cages, l'air de rien. Effet garanti pour votre adversaire !

ELWOOD

Équipe : Colombie. / Genre : tranquille, sûr.
Partisan du moindre effort, Elwood aime les buts qui ne demandent pas trop d'efforts. Parmi ceux-là, on retrouve les corners rentrants qui ne sont pas évidents à placer mais d'ailleurs efficaces, ou encore les contournements de gardien, suivis de petits tirs pas trop violents. Une autre technique, plutôt efficace, consiste à enlever suffisamment la transversale dans sa surface de réparation pour l'amener à commettre la faute ultime. Il se prend non seulement un carton, mais en plus écope d'un penalty. Et là, dans la famille « je le marque payère sans me toucher », c'est top !

WOLFEN

Équipe : Danemark.
Genre : rentre-dedans.
Fervent adorateur d'ISS, Wolfen a déjà usé plusieurs pad(s) au cours d'innombrables parties endiablées. Fan du Danemark, il n'a pas l'habitude de marquer en douceur ! Ce qu'il aime, lui, c'est atomiser le goal, lui casser les dix doigts lorsqu'il essaye d'arrêter ses tirs canons. En deux mots : Wolfen balance le ballon en puissance, après avoir trompé le gardien par une feinte course en diagonale, et si besoin est avec un petit crochet un tantinet — comble du vice — de chez la transversale ! Ça marchait nickel dans ISS, mais dans le Deluxe, il faut vraiment bien viser pour tromper le goal. Sûrement, les arguments de Wolfen sont tellement convaincants qu'on préfère le laisser marquer à ses guise !

RED CARD !

L'AVIS D'IGGY

« Le foot, le foot... Attendez voir, ce ne serait pas ce sport où un tas de brutes aux bras atrophiés poussent un ballon et se mettent à hurler à la mort dès qu'un adversaire les frôle ? C'est ça ? Ben, j'aime pas le foot. Et j'aime pas ISS Deluxe ! »

BERNARD LAMA

Capitaine et gardien de but de l'équipe de France et du PSG, Bernard Lama sponsorise ISS Deluxe. Il nous a fait l'honneur de rendre visite à la rédac.

PLAYER ONE : Ton fils est-il un fan de jeux vidéo, et notamment d'ISS Deluxe ?

BERNARD LAMA : Il possède une Super Nintendo et une Megadrive, et joue beaucoup aux jeux de baston, que je trouve d'ailleurs trop violents. Depuis qu'il s'est essayé à ISS, il ne touche plus à ses anciennes simulations et s'éclate bien dessus avec ses amis.

Pour toi, ISS reproduit-il fidèlement la réalité d'un match ?

Niveau maniabilité, le jeu demande une expérience que seuls les joueurs habitués aux consoles possèdent. Par contre, les réglages des stratégies et le déroulement des parties, ainsi que les réactions de l'ensemble des joueurs, s'en rapprochent beaucoup plus.

Tu as eu l'occasion de juger en connoisseur des qualités des goals du jeu. Sont-ils suffisamment balèzes et leur réactions sont-elles « sensées » ?

Ils sont franchement efficaces et apportent un grand plus au jeu. On doit construire ses actions pour les tromper et marquer ! Leurs gestes sont réalistes et les parades qu'ils exécutent n'ont rien de fantaisiste.

À ton avis, ISS Deluxe peut-il créer des vocations chez les jeunes ?

Peut-être, mais il peut aussi les décourager à cause de ces nombreux réglages et de la complexité de sa prise en main. Je pense plutôt qu'il a un rôle éducatif : il permet de prendre conscience de l'esprit d'équipe. Et ça, c'est très important pour les jeunes.

ISS pourrait-il servir d'une manière ou d'une autre à mettre en place des tactiques au sein d'une véritable équipe de footballeurs professionnels ?

Pourquoi pas ! Il est suffisamment riche pour reproduire un schéma de jeu applicable dans la réalité. Pour l'instant, on construit nos tactiques sur des tableaux noirs ou sur des vidéos, peut-être en viendra-t-on un jour à se servir des jeux vidéo !

Quelle a été ta principale motivation pour accepter de sponsoriser une simulation de foot sur consoles ?

C'est très simple : ISS s'adresse à des jeunes qui n'ont pas toujours bénéficié d'une éducation sportive intense. En France, le sport n'a pas la place qu'il mériterait. Je veux faire découvrir à une majorité de jeunes son importance, qui illustre en quelque sorte l'école de la vie. Et puis, je préfère qu'ils s'éclatent avec une simulation de foot, plutôt qu'en se frappant dans un jeu de baston. C'est plus sain !

majorité
nportan-
quelque
a vie. Et
qu'ils
ne simu-
plutôt
nt dans
n. C'est

L'UNIVERS DE LA BANDE DESSINEE JAPONAISE TIENT SON PREMIER SALON !!!

DU 13 AU 17 DECEMBRE 1995 A L'ESPACE CHAMPERRET
PARIS 17ème

TOUS VOS HEROS SERONT PRESENTS

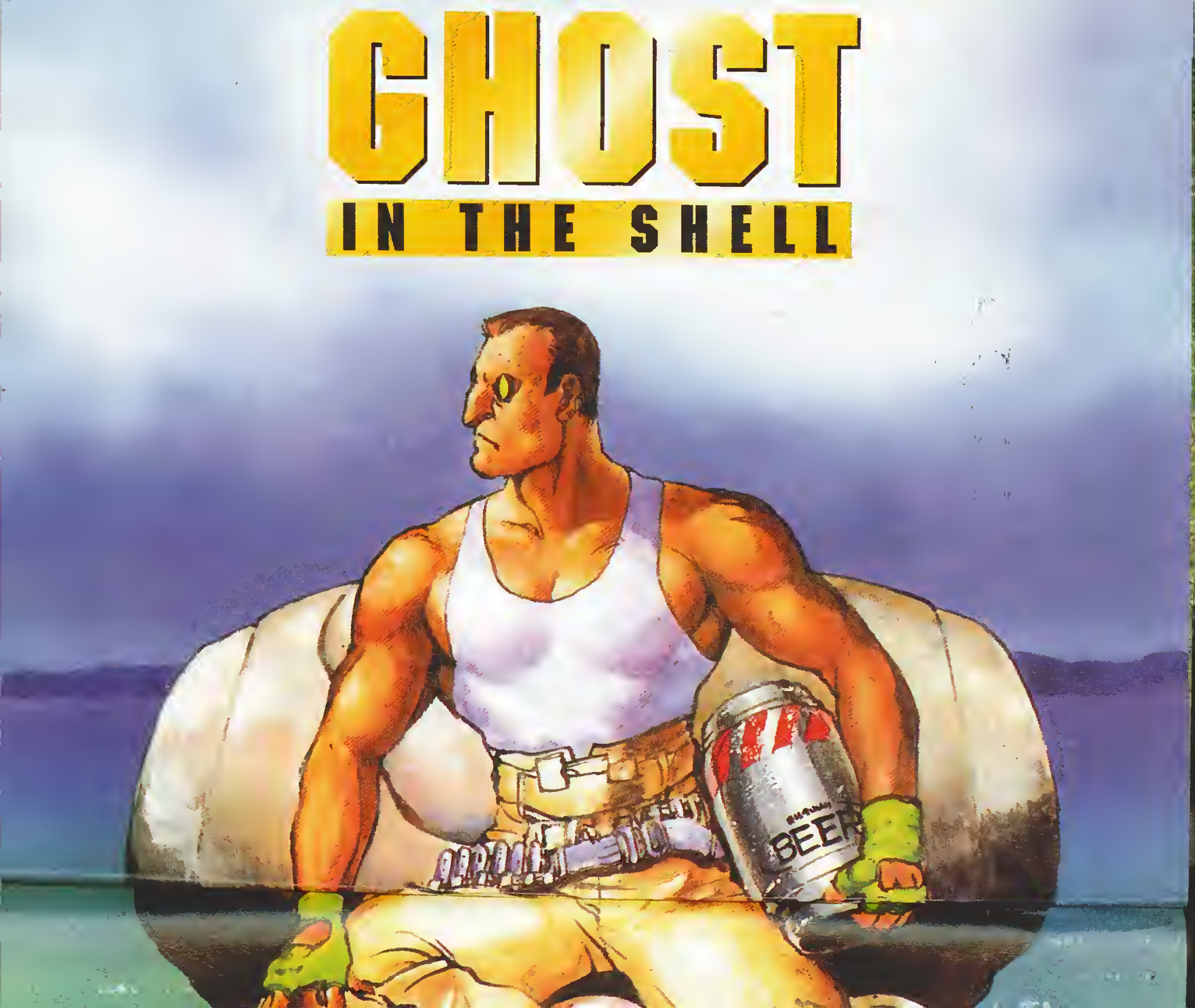
VENEZ TOUS VOIR, ESSAYER, ACHETER, ECHANGER...

TOUTES LES NOUVEAUTES MANGAS, JEUX, DESSINS ANIMES Etc...
NOMBREUX CONCOURS ORGANISES
DEMONSTRATIONS D'ARTS MARTIAUX
DEMOS DE JEUX...

PROJECTION PERMANENTE ET GRATUITE DE FILMS, DESSINS ANIMES ET BANDES ANNONCES

ENTREE 35 FRS - OUVERT DE 10 H À 20 H
Nocturne le vendredi et le samedi jusqu'à 22 h
Pour contact Tél. : I. C. S. (1) 46 22 05 27

GHOST IN THE SHELL



BEE
SHIROW
MANGA
PLAYER
Le Magazine N°1 des Consoles
PLAYER one
© Masamune Shirow / Kodansha

Dans Manga y'a des bulles

POUR LA PREMIÈRE FOIS EN FRANCE ...

4 MANGAS INÉDITS EN FRANÇAIS :

THE GHOST IN THE SHELL, 3X3 EYES...

MANGA PLAYER LE MAG DE TOUS LES FANS DE MANGAS !

...GUNSMITH CATS ET YOU'RE UNDER ARREST !

TOUS LES MOIS CHEZ VOTRE MARCHAND HABITUEL.

TOUTE L'ACTUALITÉ ET DES REPORTAGES RÉALISÉS POUR VOUS !

NE RATEZ PAS LE N°2 !

Le magazine N°1 des fans de Manga

MANGA PLAYER

Un programme explosif

Cyberpunk The Ghost In The Shell

Torride Gunsmith Cats

Mystique 3x3 Eyes

Mignon You're Under Arrest

Interview exclusive Masamune Shirow l'auteur de The Ghost In The Shell

Toutes les sorties vidéo et l'actu du Manga

Numéro 2

30F

156 pages de Mangas originaux en version française

TESTS

Encore plus d'images, des séquences détaillées et commentées. Des points particuliers mis en valeur, des niveaux de lecture différents et deux codes couleur (l'un pour la marque, l'autre pour les notes). Tout ça pour vous permettre d'apprécier encore plus les tests de Player One.

TOUS LES JEUX TESTÉS

Super Nintendo

Tintin au Tibet 110
Weapon Lord 124

Game Boy

Pac In Time 132
Bomberman 2 134

Megadrive

Earthworm Jim 2 94
Weapon Lord 124
FIFA 96 126
Vectorman 128
Super Skidmarks 130

3DO

Daedalus Encounter 136

Saturn

Myst 102
Shinobi X 106
Theme Park 120
Virtua Fighter Remix 122

PlayStation

Twisted Metal 98
Extreme Games 114
Raiden 116
Warhawk 118
Theme Park 120

LES TESTS DÉCODÉS

Type de console

Nom du jeu testé
Il est dans la couleur de la note obtenue

Introduction
Un bref aperçu du jeu pour vous mettre en appétit. Le bandeau est dans la couleur de la marque

Séquences
Elles vous permettent de découvrir des personnages, des boss, des armes... Cet espace peut être occupé par un plan

Données techniques

Note
50-59 % = sans intérêt
60-69 % = jeu moyen
70-79 % = jeu correct
80-89 % = bon jeu
90-98 % = jeu excellent
99-100 % = jeu mythique !

Barème de prix des jeux
A moins de 149 F
B de 150 à 249 F
C de 250 à 349 F
D de 350 à 449 F
E de 450 F à 549 F
F plus de 550 F

Résumé
Pour vous faire une idée du jeu en un coup d'œil. C'est le premier niveau de lecture avec l'intro et les notes

Notation détaillée
Le jeu en quatre points de vue commentés et notés

EARTHWORM JIM 2

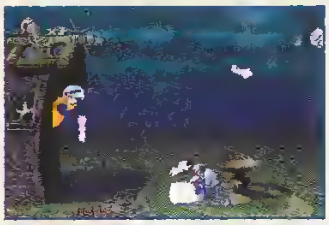
Megadrive

Un an environ après la sortie d'Earthworm Jim, Shiny réitère l'exploit. Loin d'une simple resucée, ce second épisode fourmille d'inspiration. Musique !

Souvenez-vous ! Earthworm Jim, c'était le talent. Un jeu à la fois original, drôle et plein de rebondissements. Un ver de terre rigolo, qui s'imposa vite comme un héros. Et un an après la création de Jim « number one », les petits magiciens de chez Shiny, sous l'œil minutieux de David Perry, décident de renouveler l'expérience. Le tour est joué, on en prend encore une fois plein la tronche. Earthworm Jim second du même de vous réserver une multitude de bonnes surprises.

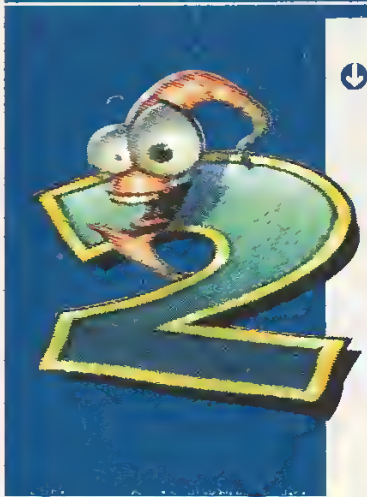
NOUVEAUTÉS À LA PELLE

Dans ce second épisode, Jim dispose d'une palette d'armes nettement enrichie. Si celui-ci utilise plus que jamais son arme fétiche, d'autres moyens plus radicaux lui permettent d'exterminer ses ennemis. À commencer par une nouvelle mitraillette qui défonce d'un seul coup toutes les



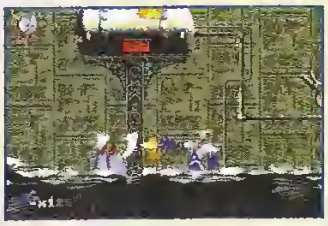
PSY-CROW VS PETER PUPPY

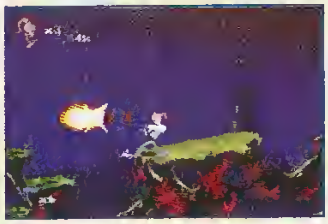
Jim doit diriger les chiots balancés par Psy-Crow. Une scène qui nous rappelle les antiques jeux à cristaux liquides Game & Watch.

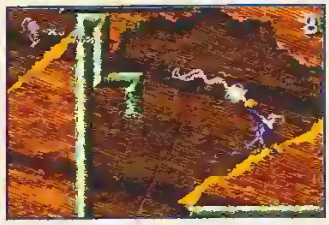


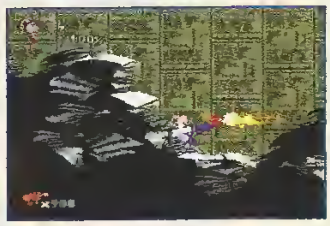
nom est enfin disponible. Le scénario de ce nouvel épisode reste toujours aussi léger : vous êtes en train d'interpréter un air d'accordéon à votre douce fiancée quand, soudain, un inconnu détourne votre attention et en profite pour kidnapper la belle. À vous de la retrouver... Ça manque un peu d'originalité, tout ça !
Fort heureusement, la suite est à

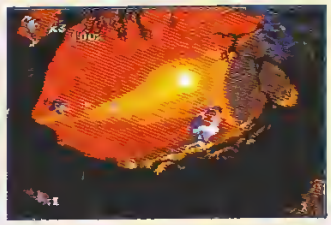
Voici le boss de fin du premier niveau. Le combat s'annonce très difficile, mais vous risquez de bien rire.











ARMES À GOGO

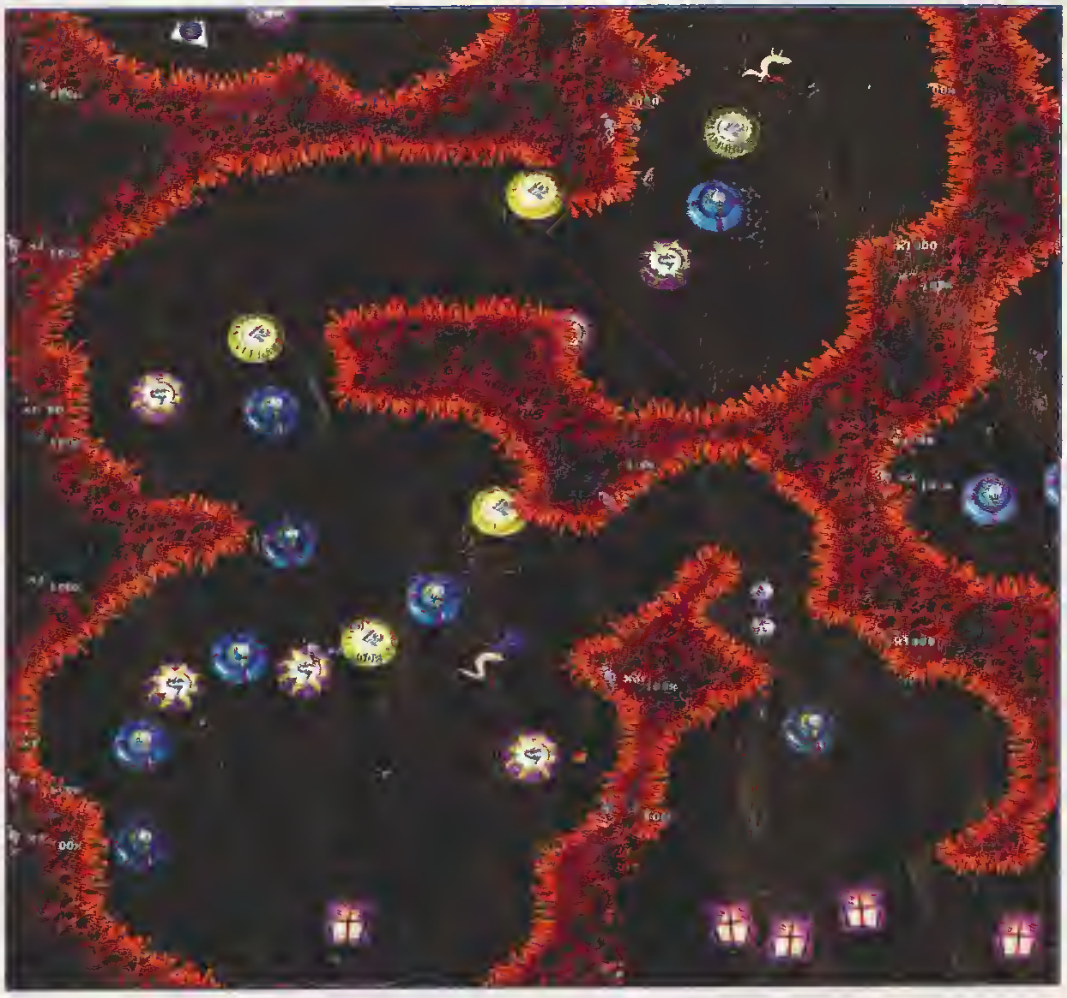
Notre héros est doté de nouvelles armes. De la mitrailllette de base à celle qui explose tout à l'écran, vous n'avez que l'embarras du choix. Il ne vous reste plus qu'à les découvrir, ainsi que les munitions.

L'avis des players

CALIMÉRO : « Au risque de prendre des coups ou de me faire insulter, j'affirme que je n'ai jamais vraiment accroché avec le premier du nom. On m'a tellement bassiné en me disant que ce jeu était génial que je me suis trouvé déçu, au final. Hélas, ce même phénomène se reproduit avec le numéro 2 : à chaque fois que je prends le paddle, quelqu'un vient me soutenir que c'est fabuleux. J'aimerais un jour pouvoir jouer dans une chambre noire avec personne autour et juger par moi-même de la qualité de ce jeu, dont je ne doute pas. »

LOLE : « Ça y est, je suis comblée ! Je viens de trouver dans ce second volet des histoires du ver de terre toute l'absurdité qui manquait à la première version. Scènes délirantes, actions incongrues, niveaux limite du « mais c'est n'importe quoi ! ». Tout y est. Voilà ce que j'appelle une vraie suite, où l'esprit originel a été conservé, tout en gagnant un intérêt supplémentaire. Espérons que cela va continuer...»

IGGY : « Jim 2 m'a rendu encore plus fou que le 1, principalement en raison de sa difficulté enfin "normale". Encore ! »



SONATE AU CLAIR DE LUNE

Comme dans le premier jeu, vous retrouverez des morceaux de musique classique très connus. C'est sur la sonate dite du « Clair de Lune » de Beethoven que vous gambaderez à travers ce niveau immense. Comme vous avez pu le remarquer, vous incarnez une espèce de têtard. Sachez que vous pouvez voler ou tirer, mais pas les deux en même temps ! Et si vous frôlez les parois du labyrinthe, vous observerez un bel effet de distorsion avant d'être happé et de perdre 10 % d'énergie... Alors gare !

Dans le registre nouveautés, je choisis un bouclier pour protéger mon ver de terre préféré des vilains extraterrestres.

créatures présentes à l'écran. Un petit conseil toutefois : il faut y aller mollo dans la mesure où vos munitions sont limitées à deux ou trois coups seulement. Au cours du jeu, une autre mitraillette un peu particulière (permettant de tirer dans trois directions à la fois) s'avérera nettement plus utile que la précédente.

DES SAUVEGARDES ! ENFIN, PRESQUE...

Autre innovation bienvenue : lorsque vous avez terminé un niveau, il est possible d'y revenir une fois que vous avez perdu tous vos continues. Finies les angoisses du premier épisode où vous deviez impérativement terminer le jeu avec seulement trois continues. Seulement tout se paye. En effet, pour avoir le droit de revenir à votre ancienne partie, il vous faudra récolter quatre symboles sous forme de drapeaux (et pas un de moins). Ce qui induit que, si au cours d'un niveau vous n'avez récolté que trois symboles sur les quatre requis, eh bien vous l'aurez purement et simplement dans le baba ! Idem, si vous éteignez votre console, il faudra repartir de

Snoot intervient à son tour pour vous aider à vous diriger dans ce décor de déjeuner sur le grill.

zéro. Jim est étonnant par le plaisir qu'il procure. Au début, on s'y colle comme ça, en se disant que, bon, c'est un second épisode, que l'attrait de la nouveauté est un peu passé et tout et tout. Plusieurs jours après, on est encore en train d'y jouer comme un malade.

Car Earthworm Jim se distingue vraiment des autres jeux de plate-forme. Regardez l'animation ! L'asticot se déplace avec une souplesse toujours aussi démoniaque. Attardez-vous sur sa jouabilité, une des meilleures qui soient... Le perso répond au doigt et à l'œil. Si par malheur vous n'arrivez pas à passer un endroit précis, ce ne sera certainement pas la faute du paddle...

TOUJOURS PLUS DE FUN !

Mais le plus incroyable, c'est l'ambiance « mégatop délire », le fun inégalé appelé aussi « syndrome du ver de terre ». L'humour et la variété de l'action font constamment rebondir l'intérêt. Jim est obligé de se livrer à des actions peu communes. C'est ainsi qu'il devra faire face à des grands-mères peu compréhensives (pourquoi frappent-elles toujours sur la tête ?). Dans certains niveaux, il vous faudra même porter sur vos épaules des vaches ou encore des cochons pour pouvoir vous en sortir (tout ça pour une fille !). Et ce n'est pas tout. Vous devrez patauger dans des baignoires, jouer au chat et à la souris avec une porte, vous faire écrabouiller par une machine à papier, lutter contre des armoires jusqu'à vous transformer en têtard. Ça ne s'arrêtera p[illegible] la victime d[illegible] tures : cha[illegible] phages pi[illegible] jusqu'à vous[illegible] la tête... Pa[illegible] à un autre, [illegible] sont tous d[illegible] Pas de dou[illegible]

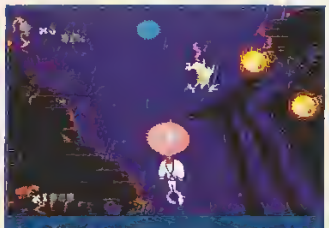
BUBU : « Moi, les Earthworm Jim, je n'accroche pas trop. Pourtant je leur reconnais un tas de qualités (humour, imagination, réalisation, et en plus, il est armé — le ver !). Mais bon... quand je joue, je ressens surtout les défauts. Une jouabilité délicate, et des niveaux répétitifs et trop vides. Même si je n'aime pas trop la plate-forme en général, certains titres me bottent quand même (DKC, Mario...). Mais, pas celui-là ! »

CHRIS : « Pas de doute, Jim n'est pas un héros comme les autres. Ses aventures délirantes devraient séduire la plupart d'entre vous et une foule de détails rigolos vous donne constamment envie d'avancer pour découvrir ce qui se passe plus loin. Un grand jeu, très fun, qui semble toutefois un tout petit peu trop facile. Mais bon, il y a le niveau difficult... ».

MILOUSE : « Je n'ai joué qu'une vingtaine de minutes à ce second épisode, et cela a suffi à me donner envie d'y jouer beaucoup plus. Pourtant, je n'étais pas franchement fan du premier volet, que je trouvais marrant mais un peu trop crispant. Peut-être est-ce à cause de la difficulté moins élevée. J'ai honte... »

VACHES, MARTIENS ET... VER DE TERRE

Nouveauté dans ce second volet : Jim peut porter des objets et surtout des animaux. Ici, vous devrez trouver et emmener des vaches dans des granges pour les traire (un ver de terre qui soulève une bonne vieille vache normande ?!). Tout ça bien sûr avant que les soucoupes volantes camouflées en pies ne les capturent. Tout est normal...



La tête gonflée à l'hélium vous fera monter haut, très haut. Évitez les ampoules et un de vos ennemis de toujours...

Une fois que vous n'aurez plus la grosse tête, jouez au « coup de poing » pour remporter quelques bonus.

Les grand[illegible]

Dans ce n[illegible] vous di[illegible]

Une par[illegible] avec la po[illegible] J'aurais vi[illegible] quo[illegible]

EARTHWORM JIM 2

éditeur: VIRGIN
genre: PLATE-FORME
joueur(s): 1
sauvegarde: NON
continue: OUI
difficulté: VARIABLE
durée de vie: HONNETE
prix: A B C D E F

95%

PLAYER FUN 96%

Les grands-mères californiennes sont très violentes et maîtrisent parfaitement la technique du frapper de parapluie.

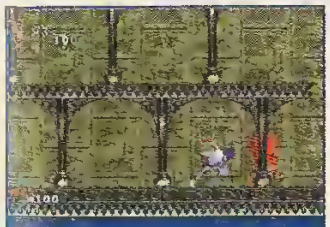
Dans ce niveau en 3D isométrique est un niveau « shoot them up » vous dirigez une montgolfière. Sa bombe pourra être très utile.

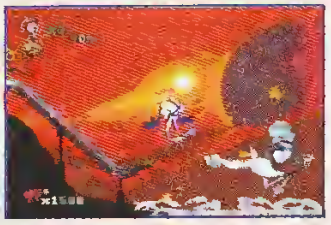
s'arrêtera pas là : vous serez encore la victime de toutes sortes de tortures : chaises électriques, sarcophages piégés... Ils iront même jusqu'à vous envoyer de l'hélium dans la tête... Pas un niveau ne ressemble à un autre, les décors, les ennemis sont tous différents.

Pas de doute : Shiny se compose d'une équipe de véritables joueurs qui savent bichonner un jeu dans les moindres détails... Conscients même qu'ils avaient produit un jeu trop difficile pour le joueur moyen, ils ont rectifié le tir. Earthworm Jim 2 est plus facile, et plus accessible aux joueurs dits « normaux ».

Jim le ver de terre mérite à nouveau des applaudissements, voire une ovation générale. Difficile de ne pas être conquis par tant d'ingéniosité. Vous pouvez l'acheter sans problème, même si vous possédez déjà le premier du nom. Pour ma part, j'attends avec impatience le dessin animé et la gamme de jouets, prévus pour... 1996.

Magic Sam,
« Well done » Shiny !


Une partie de cache-cache avec la porte de fin de niveau. J'aurais vu vraiment n'importe quoi dans ce jeu.



COCHONNEMENT VÔTRE

Impossible de passer ce lac ! Rebroussez chemin, prenez un cochon, placez-le sur le toboggan et actionnez le levier. Il se retrouvera la tête dans le bocal et vous pourrez passer en toute sécurité.

En résumé

Comme son prédécesseur, Earthworm Jim 2 allie beauté, originalité et humour. Une cartouche qui en remontre à bien des CD-Rom sur 32 bits.

GRAPHISME 90%
Des couleurs dans tous les sens, des dégradés, la grande classe !

ANIMATION 95%
Superbe. Jim se meut avec un réalisme déconcertant.

SON 95%
Des musiques et des effets sonores géniaux. Bravo Maestro !

JOUABILITE 90%
Jim répond aux commandes au doigt et à l'œil.

TWISTED METAL

PlayStation

Prenez une douzaine de véhicules destroy, autant de voyous hargneux, et jetez-les dans un sombre monde régi par la seule loi de la violence des gangs. Mélangez le tout dans une 3D préalablement texturée. Servez sur une PlayStation, et enfin goûtez...

L'avis de Leflou

« Le principe de Twisted Metal est sympa : des camions, des bus et des voitures se traquent à travers une ville et se frîtent à grands coups de lance-flammes et autres missiles. Moi, ça me plaît bien ! Dommage que la prise en main s'avère délicate (tous les boutons sont utilisés) et que les terrains de jeux soient si peu nombreux. Twisted Metal possède une ambiance "Mad Maxienne" qui accrochera sûrement plus d'un joueur devant son écran. »

LES DIFFÉRENTES VUES

Option classique : on peut visualiser l'action selon trois angles de vue. De l'intérieur, on perd la sensation de rigidité dans l'animation que l'on a en vue extérieure (deux distances au choix). En revanche, lorsque l'on joue à deux, il n'y a qu'une visualisation disponible, à cause de la taille plus réduite de la fenêtre du joueur.

La violence fait des ravages dans votre ville, et le seul moyen d'y mettre un terme est de combattre successivement, dans six lieux clos, de un à huit fous furieux (selon les lieux), au volant d'un des douze véhicules disponibles.

La première bataille se déroule dans une arène exiguë contre un seul adversaire. Peu à peu le champ de bataille s'élargit, au même rythme que l'éventail des adversaires. Pas de temps à perdre car seule l'éradication de tous les adversaires permet de passer au terrain de jeu suivant. Au départ, on n'est équipé que d'une arme spéciale (spécifique à chaque véhicule) en quantité limitée. Mais de nombreuses armes sont disséminées sur le sol, parfois cachées dans des objets qu'il faut détruire. On peut ainsi s'équiper de divers missiles, de mines, de plaques d'huile, de lance-flammes, etc. De quoi s'amuser !

Autant vous l'avouer tout de suite, ce n'est qu'après quelques parties que Twisted Metal délivre les qualités qui définissent un bon jeu. À condition de jouer en vue intérieure, on se retrouve plongé dans l'action. On se fait plaisir à tracer sur une grande avenue, pressé par les missiles qui fusent de toutes parts, avant de déraper en trombe et s'engager dans une sombre ruelle, pour finalement déboucher sur une rivière que l'on

Le lance-flammes — ce qui ne surprendra personne — est particulièrement efficace malgré sa portée un peu courte.

eflou

ed Metal est
des bus et
ent à travers
à grands
nes et autres
plaît bien !
e en main
les boutons
es terrains de
nbreux.
le une
ienne" qui
plus d'un
ran. »

nt disséminées
nées dans des
ruire. On peut
rs missiles, de
uile, de lance-
'amuser !
tout de suite,
elques parties
vre les qualités
n jeu. À condi-
térieure, on se
l'action. On se
ur une grande
s missiles qui
rts, avant de
s'engager dans
our finalement
ivière que l'on

— est parti-
pourte.

ARENA

L'arène est petite mais très fournie en armes. Elle contient également quelques tremplins. On n'a absolument pas le moindre temps de répit. Stressant...

WAREHOUSE

Le soir dans une ville « à l'américaine ». Comprenez que tous les coins de rue sont à angle droit. C'est monotone mais aussi beaucoup plus facile pour s'orienter.

FREEWAY

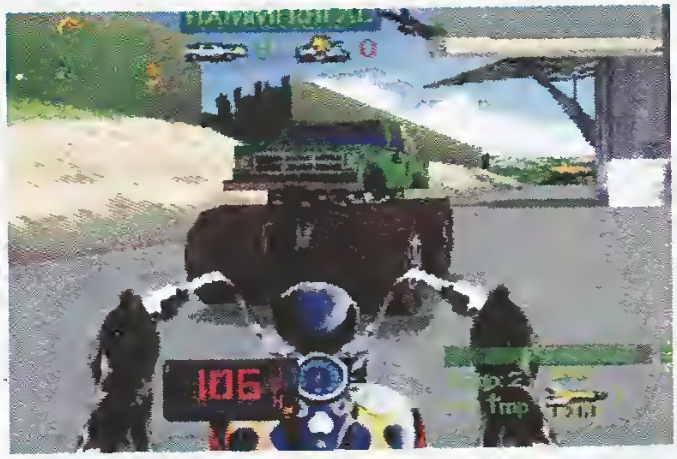
Une voie rapide formant une boucle, court-circuitée par des raccourcis, et égayée par des tunnels. Pas question d'échapper à un poursuivant en tournant brusquement.

CITY PARK

Une ville sombre plus vaste et plus complexe que Warehouse : plus de petites rues, des tunnels, une grande place et même une rivière dans laquelle on peut rouler.

CYBURBIA

Le terrain le plus grand. Il s'agit d'une zone pavillonnaire, avec en son centre un canal à sec. Une sorte de route périphérique l'entoure. Bien sûr, ces trois zones sont liées.



ROOF TOP

Sur les toits des gratte-ciel. On passe de toit en toit en sautant. Les déplacements doivent se faire avec prudence, car la moindre erreur peut aboutir à une chute fatale.

TWISTED METAL

éditeur
SONY

genre
COMBAT DE CAISSES

joueur(s)
1 OU 2

sauvegarde
MOT DE PASSE

continue
NON

difficulté
VARIABLE

durée de vie
CORRECTE

prix
A B C D E F

PLAYER FUN 92%

89%

LES BELLIGÉRANTS

Le joueur dispose de douze véhicules, représentant autant de manières de finir le jeu. Chaque engin tire sa spécificité de plusieurs points : maniabilité, vitesse, résistance et efficacité de son arme spéciale. La masse et la taille sont également prises en compte : ainsi, la pauvre petite jeep ne résiste pas longtemps aux assauts percutants du monstre Hammerhead, qui en revanche ne peut pas lui rouler dessus ! Les véhicules diffèrent aussi par les sensations qu'ils procurent. Au volant du camion par exemple, on éprouve un sentiment de puissance car on surplombe les autres, malgré une direction lourde à manier. La moto, elle, penche dans les virages et offre une somptueuse impression de vitesse.

En résumé

Pas emballant au premier abord, Twisted Metal s'impose comme un jeu à la fois agréable à jouer et suffisamment complet pour éviter l'ennui.

franchit grâce à un tremplin. Un tel réalisme n'aurait évidemment pas été possible sans des commandes nombreuses et particulièrement efficaces, ni sans la présence d'adversaires intelligents et très agressifs. Graphismes et animation en 3D texturée servent tranquillement l'atmosphère : pas de quoi tomber par terre d'étonnement, mais ils sont variés et dignes d'une 32 bits. Et l'ambiance sonore mise aussi un maximum sur le réalisme (bruits de moteur, cris de passants écrasés...). De plus, en splittant les écrans, la console permet à deux joueurs de s'affronter. Cependant, ce mode de jeu alléchant s'accompagne d'un certain nombre de restrictions : une seule vue dispo, et malheureusement pas de radar ni de rétroviseur.

Mais ne chipotons pas, vrombissons en chœur et rendez-vous dans l'arène infernale pour s'éclater en grillant de la tôle et du pneu à la tonne...

En un mot comme en cent, mettez la gomme !

Milouse

GRAPHISME — 89%
C'est un peu « carré », parfois confus, mais suffisamment réaliste.

ANIMATION — 89%
L'animation est d'une bonne fluidité mais manque de souplesse.

SON — 90%
On reconnaît chaque adversaire aux bruits spécifiques qu'il émet !

JOUABILITÉ — 89%
Beaucoup de boutons à gérer : on finit par faire (presque) ce que l'on veut.

FIN D'INTERDICTION
DE DOUBLER.
DÉPASSEMENT DE SOI
VIVEMENT CONSEILLÉ.

Si tu montes dans l'un des 13 bolides, tu n'auras pas le choix, il va falloir appuyer sur le champignon. De jour comme de nuit, la concentration devra être maximum. En vue subjective, pas question de regarder les décors, à 270 km/h la moindre faute ne pardonne pas. Pour te préparer à ce qui t'attend, appelle la Sony Game Line au 36 68 22 02.*

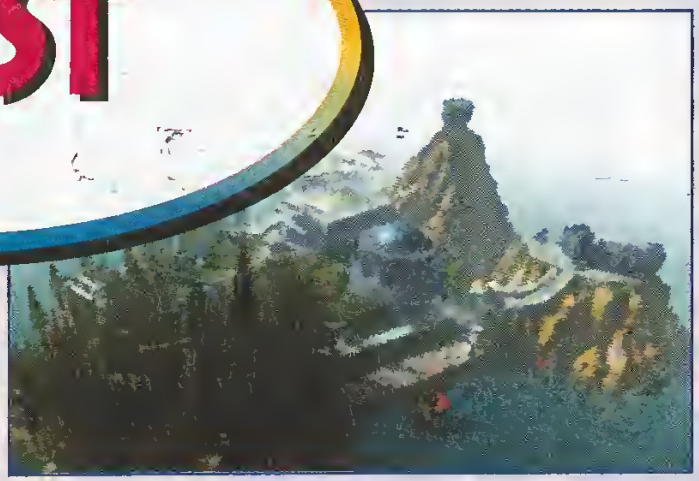
RIDGE RACER. Faites le plein d'adrénaline.

*2,23 F/mn TTC.

"PlayStation", marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.

MYST

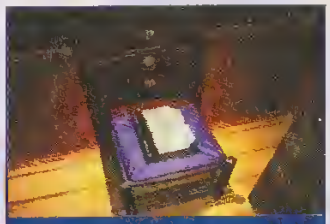
Saturn



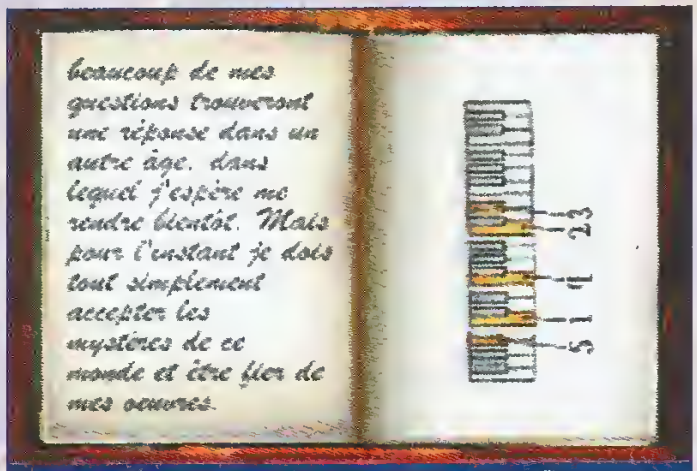
Hit mythique du micro-ordinateur, Myst investit nos consoles. C'est à la Saturn qu'échoit l'insigne honneur d'accueillir la première version française de ce petit bijou..

Myst est un titre qui rappelle par bien des côtés les tout premiers softs d'aventure sur micro. Toutefois, nous sommes en 1995, et le résultat se montre à la hauteur des technologies d'aujourd'hui : avec l'intégralité de ses décors en images de synthèse, ses acteurs filmés en vidéo et ses bruitages étonnants, Myst n'a rien d'un « has been ».

L'action — si tant est que l'on puisse employer ce terme pour un jeu qui se caractérise par le faible nombre de ses animations — se déroule en vue subjective, sur une île déserte à l'architecture surréaliste. Vous vous dirigez grâce à une flèche que vous déplacez sur l'écran et agissez sur votre environnement lorsqu'une icône symbolisant une main vient automatiquement remplacer le curseur. Franchement, avouez qu'en ce qui concerne l'interface, on ne pouvait pas faire plus simple. Mais si le jeu est très facile d'accès, l'aventure qui vous attend l'est nettement moins.



C'est grâce à des livres comme celui-ci que vous parviendrez à accéder aux quatre mondes .



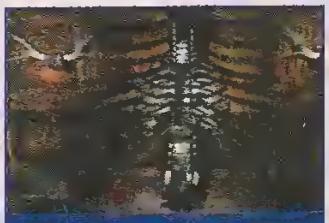
La traduction française d'un tel jeu s'imposait, vu l'importance que tiennent les textes et les dialogues.

PREMIÈRES IMPRESSIONS

Après avoir ouvert un livre, vous vous retrouvez catapulté sur une île aux décors somptueux. Vous ne savez rien de plus. La première heure ne sera ponctuée que de vos « waouh ! » extasiés, à mesure que vous découvrez les différents écrans fixes de l'île. Et si l'on tombe immédiatement sous le charme des images, que dire de l'ambiance sonore si particulière à Myst. Votre exploration est accompagnée de sons assez planants (souffle du vent, ruissellement, crissements des mécanismes, etc.) tandis que de rares musiques trippantes, distillées avec parcimonie, viennent renforcer le caractère sonore du jeu, sobre et puissant.

Par son ambiance hors normes très prenante, Myst peut être qualifié de jeu virtuel monde irée

Contrairement aux apparences, il ne s'agit pas d'une machine à voyager dans le temps mais d'un planétarium.



Cet éclairage pour le moins macabre vous donne une idée du caractère perturbé des deux fils d'Altrus.

ÇA

À l'extase
peu à peu
tion. D'abo
longue séa
conséque
dérouter d
ment, la to
logues aya
çais, on fini
d'autres m
Ensuite, à
vous décou
un rouge) p
lutrins. En
nez des dis
scène deu
brouillées e
sies au vol

L'avis incréd

« Myst est
L'aventure
déconcerta
sent perdu,
âme en pei
pièces d'un
s'assembler
complètem
Voici le gen
conseiller à
patients, de
noctambule
qui seuls sa
la saveur de
du commun

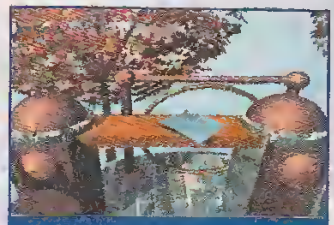
Le renflo
maquett
le « Sto
désorm

jeu virtuel : il vous plonge dans un monde irréel à l'ambiance féérique.

ÇA SE COMPLIQUE

À l'extase de la découverte succède peu à peu un sentiment de frustration. D'abord, il faut passer par une longue séance de lecture qui n'a pour conséquence immédiate que de dérouter davantage. Fort heureusement, la totalité des textes et dialogues ayant été traduits en français, on finit par comprendre qu'il y a d'autres mondes à visiter.
Ensuite, à côté de la bibliothèque, vous découvrez deux livres (un bleu et un rouge) posés en évidence sur des lutrins. En les ouvrant, vous actionnez des dispositifs vidéo mettant en scène deux hommes. Les images brouillées et les bribes de mots saisies au vol vous expliquent qu'il faut retrouver les pages manquantes des deux livres.
Ces pages sont disséminées dans quatre mondes qu'il vous faudra explorer. Les portes d'accès se présentent elles aussi sous forme de livres dissimulés sur l'île de Myst. Chaque nouveau monde visité est marqué par une phase de découverte impressionnante. Il vous faut résoudre là encore nombre d'énigmes pour trouver d'une part les pages manquantes et d'autre part, le livre vous permettant de revenir sur Myst.

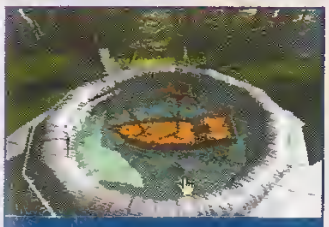
La lecture des volumes de la bibliothèque : une étape fastidieuse mais ô combien importante.


La plupart du temps, vous verrez que les pages manquantes des livres bleu et rouge posées en évidence.

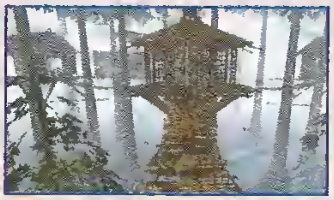
Ces énigmes sont souvent basées sur des mécanismes (parfois sonores) dont il faut déduire le fonctionnement (recomposer une mélodie par exemple).
À mesure que vous reconstituez les

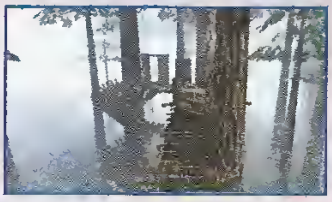
L'avis de Chris, incrédule

« Myst est un jeu à part. L'aventure qui vous attend est déconcertante. Au début on se sent perdu, on erre comme une âme en peine et, petit à petit, les pièces d'un puzzle ahurissant s'assemblent et on finit par complètement rentrer dans le jeu. Voici le genre de réalisation à conseiller à tous les joueurs patients, de préférence noctambules (pour l'ambiance), qui seuls sauront apprécier toute la saveur de cette aventure hors du commun. »

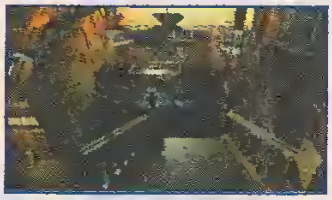
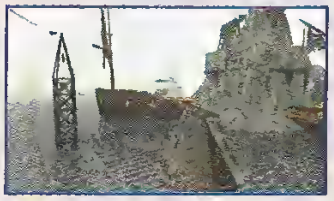

Le renflouement de cette maquette vous indique que le « Stoneship Age » est désormais accessible.

CHANNELWOOD AGE

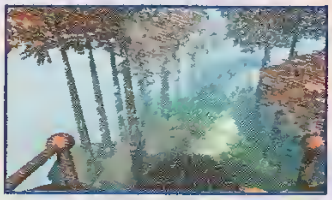
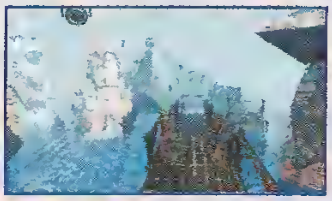
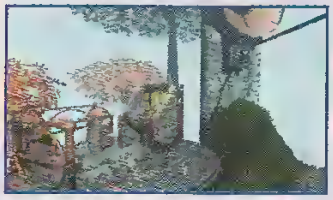




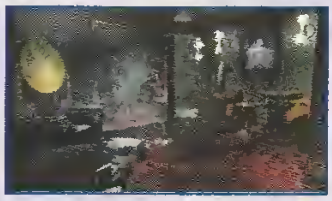
STONESHIP AGE

SELENITIC AGE

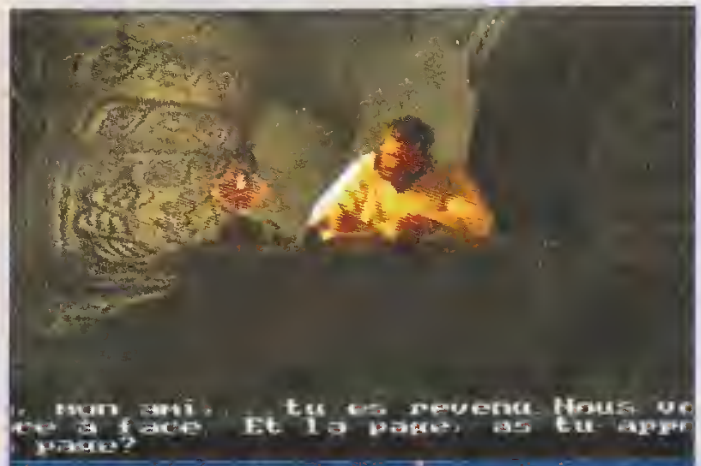
MECHANICAL AGE



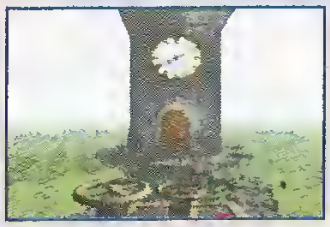
MYST À TRAVERS LES ÂGES

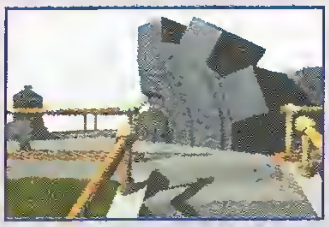
Au cours de cette aventure, vous serez amené à visiter quatre mondes, ou âges, totalement surréalistes, que n'aurait certainement pas reniés Dali. Ces quatre séquences vous permettront d'apprécier le soin tout particulier apporté à la réalisation de ces images de synthèse. D'accord, il s'agit d'écrans fixes dotés de trop rares animations, mais avouez que ça a quand même de la gueule. Cela dit, pour apprécier pleinement le contexte de ces décors, il est indispensable de lire l'intégralité des volumes de la bibliothèque de Myst (au bas mot, il faut compter une petite heure).

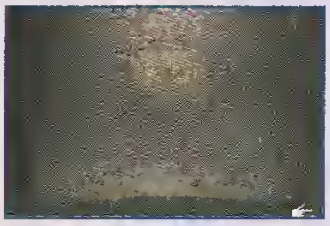
MYST



Votre rencontre avec l'écrivain Altrus signifie que le dénouement de cette étrange histoire est imminent.







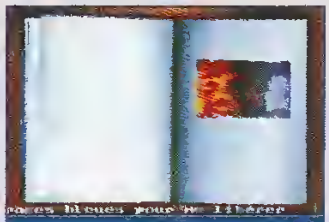
L'ÎLE DE MYST

Après quelques heures passées à s'imprégner de la magie de l'île et à lire les épais volumes de la bibliothèque, le mystère... s'épaissit. Que fait la fusée couchée sur le flanc ? Quel secret recèle le bateau immergé ? Pourquoi la pinède est-elle dominée par un pin trois fois plus grand que les autres ? Et enfin, à quoi servent les engrenages près du port ? Un indice : ces quatre sites sont en fait les portes d'accès aux autres mondes.

PREMIERS INDICES

Trouver les portes d'accès aux quatre mondes n'est pas évident. D'abord, et à l'aide du plan de la bibliothèque, faites pivoter la tour pour la placer dans l'axe d'un des quatre sites de l'île. Ensuite gagnez le sommet de la tour. La fente de l'observatoire offrira alors une vue du site tandis qu'à l'opposé de la coupole, une pierre gravée vous révélera un indice clé. Dans le cas présent, 724 est la combinaison du coffre de la cabane près du pin...

deux livres, les séquences vidéo se font plus claires. Vous apprenez qu'entre les deux hommes, qui sont en fait des frères, il existe une certaine rivalité. Mais je n'en dirai pas plus sur l'intrigue du scénario, bourrée de surprises, et les deux fins possibles, particulièrement inattendues, pour ne pas vous gâcher le plaisir de la découverte. Si vous êtes bloqué à un moment ou à un autre, certaines


Il vous faudra découvrir pourquoi Achenar et Sirrus, les fils de l'écrivain, sont emprisonnés ?

réponses à vos questions figurent peut-être dans les illustrations. En fin de compte, on ne déplore qu'un seul défaut : le fait que les déplacements d'un écran à un autre ne soit pas accompagnés d'animations. Les écrans fixes, c'est beau mais ça lasse à la longue !

Bref, Myst est un jeu qui me fait dire que si vos parents vous proposent une 32 bits à Noël, ce n'est pas forcément une mauvaise idée.

Wolfen

éditeur	SUNSOFT
genre	MYSTIQUE
joueur(s)	1
sauvegarde	OUI
continue	NON
difficulté	ASSEZ ÉLEVÉE
durée de vie	LONGUE
prix	A B C D E F

95%

PLAYER FUN 99%

en résumé

Entièrement sous-titré en français, Myst est un jeu hors norme. Ses décors et son ambiance vous subjugueront en quelques minutes.

90 85 80 75 70 65 60 55 50

GRAPHISME 98%
Cent pour cent d'images de synthèse à couper le souffle.

ANIMATION 80%
On distingue nettement les surimpressions lors des rares animations.

SON 99%
Le son, essentiellement à base de bruitages, crée une ambiance jamais égalée.

JOUABILITÉ 92%
Tous les boutons du paddle ont la même fonction ; on ne peut pas faire plus simple.

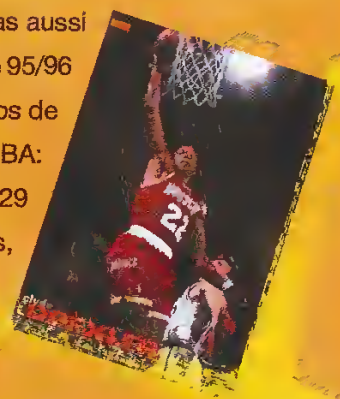
CETTE SAISON, MICHAEL JORDAN

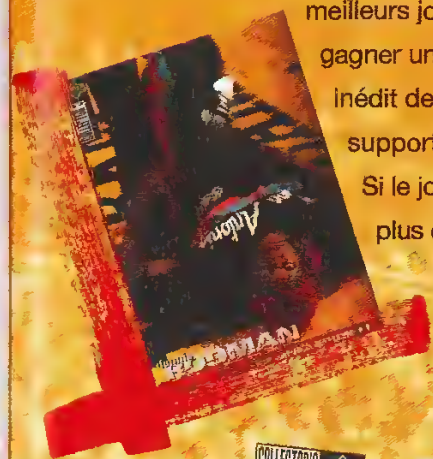
JOUE POUR TOI

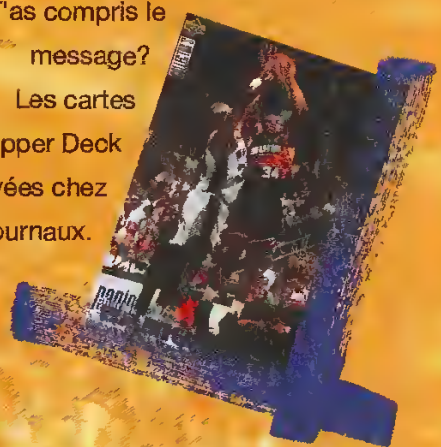
Nouveau: les cartes spéciales "You Crash the Game*" sont uniquement dans la série Collector's Choice NBA Series 1 95/96 d'Upper Deck. Avec les cartes "Crash" correspondant aux meilleurs joueurs, tu peux gagner un set spécial inédit de 30 cartes support F/X! Si le joueur marque 30 points ou plus durant chaque match qu'il jouera contre l'équipe indiquée sur la carte, tu gagnes!

AVEC UPPER DECK!

Tu trouveras aussi dans la série 95/96 tous les héros de la NBA: 165 Regular Player Cards, 29 Fun Fact Cards, 14 Professor Dunk et surtout 9 HOLOGRAMMES à collectionner! T'as compris le message? Les cartes Upper Deck NBA 95/96 sont arrivées chez ton marchand de journaux.







La pochette de 10 cards: **7 F.**

*Grand jeu gratuit You Crash the Game sans obligation d'achat, réservé à la France métropolitaine
Les cartes You Crash the Game Collector's Choice Basketball Series 1 95/96 sont insérées au hasard selon un ratio de 1 carte toutes les 5 pochettes
Durée du jeu: du 01/10/95 au 08/05/96 Tous les envois de cartes gagnantes doivent être effectués au plus tard le 08/05/96 (cachet de la poste faisant foi)
Tu peux aussi te procurer gratuitement la carte Crash the Game de ton choix en écrivant à Collector's Choice Upper Deck, BP37 06901 Sophia Antipolis Tes frais de timbre te seront remboursés systématiquement.

The NBA and individual NBA member team identifications reproduced on this product are trademarks and copyrighted designs, and/or other forms of intellectual property, that are the exclusive property of NBA Properties, Inc and the respective NBA member teams and may not be used, in whole or in part, without the written consent of NBA Properties, Inc Copr ©1995 NBA Properties Inc Upper Deck and the card/hologram combination are trademarks of The Upper Deck Company ©1995 The Upper Deck Company All Rights Reserved Printed in the USA The Upper Deck Company, 5909 Sea Otter Place, Carlsbad, CA 92008.

SHINOBI-X

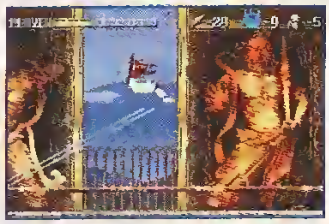
Après avoir patiemment attendu son heure, tapi dans l'ombre, le ninja de Shinobi-X est enfin de retour sur Saturn ! Son sabre bien affûté, il est prêt à découper allégrement tous ses adversaires...

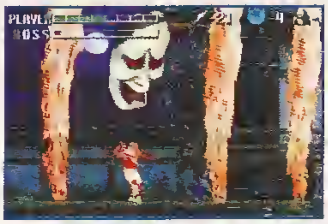
Shinobi, ce nom résonne sûrement dans votre tête comme un titre mille fois entendu. Après être sorti en arcade, sur Master System puis sur Megadrive, le ninja fétiche de Sega, loin d'avoir pris sa retraite, débarque en force sur Saturn. Il est vrai qu'une machine Sega sans Shinobi, c'est un peu comme Chris sans ses quinze heures de sommeil : il y a quelque chose qui manque (ND Chris : il faut bien ça pour tenir, plus tard, pendant les bouclages). Enfin bref, tout ça pour vous dire que Shinobi est un titre attendu et que Sega avait tout intérêt à ne pas le bâcler.

La défense des animaux... c'est pas leur truc aux ninjas. Alors, n'hésitez pas à découper quelques aigles !

UN NINJA, C'EST PAS UN BOURRIN...

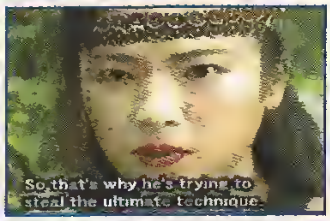
Vous incarnez Sho, un ninja solitaire comme on n'en fait plus. Ce dernier est chargé de sauver une jeune femme enlevée par son propre frère (on ne peut vraiment pas compter

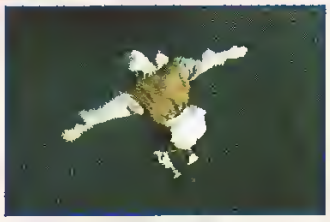


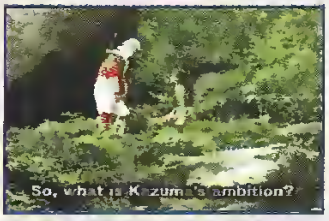


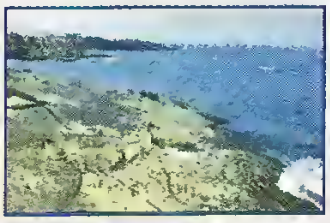
QUELQUES BOSS...

Naturellement, vous serez amené à rencontrer des boss à la fin des neuf stages de Shinobi-X. Un ou deux bons coups de Katana feront taire à jamais ces parasites.









sur la famille !). Après une superbe séquence vidéo d'intro qui vous explique le pourquoi du comment, vous commencez enfin à jouer. Rien qu'à l'évocation de votre nom, vos adversaires tremblent de peur. Grâce au large panel de coups à la disposition de Sho (roulade, double saut, garde, katana, shuriken, magie...), vos ennemis ne sauront plus où donner de la tête. Vous avez d'ailleurs tout intérêt à maîtriser parfaitement

Même ce véhicule succombe au tranchant de votre lame. Son heureux propriétaire n'a plus que ses yeux pour pleurer.

votre personnage, car dans Shinobi-X il ne suffit pas d'avancer bêtement à travers les stages en envoyant vos shurikens sur le premier venu. Et quand vous serez à court de petites étoiles filantes, il faudra bien trouver d'autres moyens pour tuer vos adversaires ! Les pouvoirs magiques, eux, ne doivent être invoqués qu'en cas d'absolue nécessité. Ils ne sont pas nombreux et, pour abattre certains boss, ils s'avèrent presque indispensables. Esquive, renvoi de projectiles, parades... les actions se suivent à une vitesse folle. Et mieux vaut être concentré au maximum pour survivre dans ce monde, où vos prédateurs se comptent par dizaines. Seul regret notable : Shinobi-X présente autant de passages difficiles que d'endroits simples et inintéressants. Certains stages vous feront donc rager alors que d'autres seront carrément trop faciles. Même remarque en ce qui concerne les boss ! Pour passer certains d'entre eux, vous appuyerez comme un malade sur le bouton de frappe, tandis que d'autres réclameront beaucoup plus de technique et de finesse. Des hauts et des bas donc, pour un jeu qui aurait gagné à proposer une difficulté plus progressive.

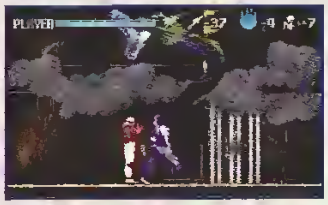
L'avis de Bubu, monsieur Moins

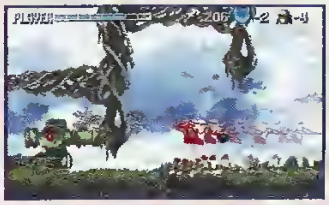
« Comme je l'ai déjà dit (voir PO 56), j'ai été déçu par ce jeu. D'abord, techniquement, il ne fait pas honneur à la Saturn. On dirait qu'il a été bâclé. Par ailleurs, les graphismes et l'animation ne sont pas extraordinaires — certains détails sont même ringards. Et enfin, il ne m'éclate pas vraiment. Je regrette la sous-utilisation des sorts et des shurikens (mais y'a un cheat, voir les Trucs en Vrac !), et la jouabilité délicate. Bref, j'attends la suite ! »

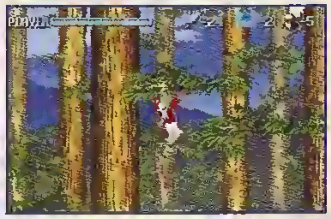
L'avis de Chris, monsieur Plus

« Shinobi-X n'est pas particulièrement beau, les boss ont souvent l'air un peu ridicules, les vidéos ont un côté Power Rangers déplaisant... Bref, tout n'est pas parfait. Cela étant, le jeu se révèle être étonnamment jouable — après quelques heures d'entraînement — et très technique. Le personnage avance, donne un coup de sabre, se retourne, pare un coup... Le style ninja dans toute sa splendeur ! Un jeu difficile d'accès mais très intéressant à jouer, dans le fond. »

Aucune situation n'est désespérée, pas même une chute dans le vide. Il suffit de prendre appui sur un mur... quand il y en a.



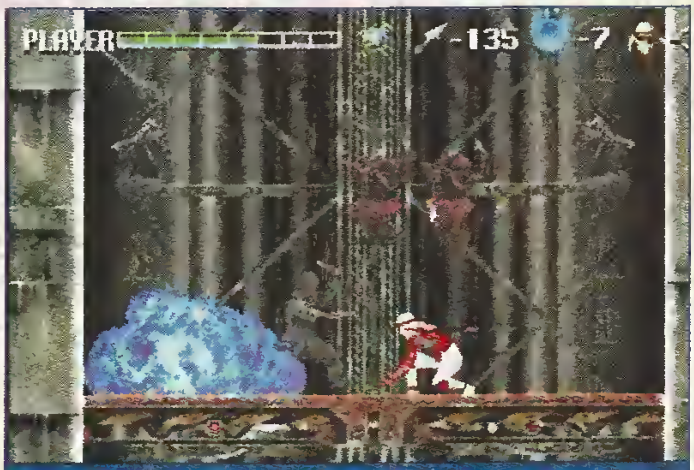




TOUS LES COUPS SONT PERMIS

Votre héros possède toute une série de coups à utiliser à bon escient : par exemple, la roulade qui permet de passer sous les projectiles de vos adversaires et donc de leur infliger un coup fatal ; la garde, très importante pour se protéger des assauts imprévisibles de certains ennemis... Détail à noter : il est possible de se déplacer tout en maintenant son Katana comme bouclier.

SHINOBI-X



La magie peut vous sortir de bien de mauvais pas. Ici, par exemple, un sort vous serait bien utile.

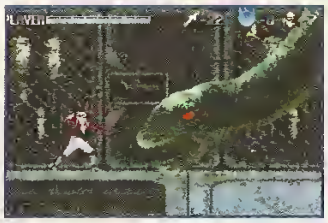
Au premier abord Shinobi-X ne paie pas vraiment de mine. On se forcerait presque pour avancer et découvrir de nouveaux niveaux.

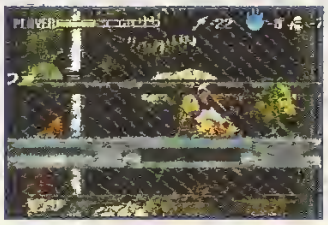
NE PAS VOUS FIER AUX APPARENCES

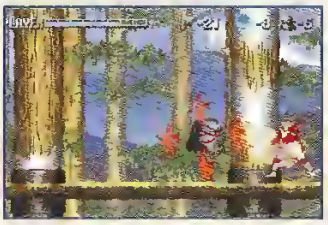
Je vous avouerais même que, au cours des premières parties, j'étais à deux doigts d'insulter le jeu (pardonnez-moi, Sega...). Mais ces pensées agressives se sont rapidement dissipées pour laisser la place à d'autres, plus positives. Car les graphismes digitalisés sont tellement bien réalisés que même les joueurs allergiques au genre n'y prêteront que fort peu d'attention après quelques parties.

En ce qui concerne le son, il n'y a rien à redire ; les musiques possèdent un style « japonais » de circonstance et collent parfaitement à l'ambiance du jeu. Bon, évidemment tout n'est pas parfait, et certains remarqueront l'animation un peu raide de certains ennemis, ou le scrolling saccadé du niveau 7, par exemple. Mais abstraction faite de ces défauts qui ne gênent pas la jouabilité, Shinobi-X se révèle être un excellent jeu. Alors, si vous êtes un véritable fan de la série, vous pourrez vous procurer ce titre sans problème.

Terry,
le ninja de Player, souvent invisible...







PAS TRÈS AMICAL...

En plus des ninjas classiques de Shinobi, vous rencontrerez un énorme dinosaure, affronterez des monstres verts et d'autres ennemis tout aussi étranges. N'ayez surtout aucune pitié pour ces maudites créatures.

éditeur	SEGA
genre	ACTION
joueur(s)	1
sauvegarde	NON
continue	OUI
difficulté	MOYENNE
durée de vie	CORRECTE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 90%

en résumé

Malgré un abord assez difficile, Shinobi-X est un très bon jeu d'action, qui vous fera passer de nombreuses heures devant votre écran !

GRAPHISME 85%
Question de goût : la digit, il y en a qui aiment, d'autres pas. À vous de juger !

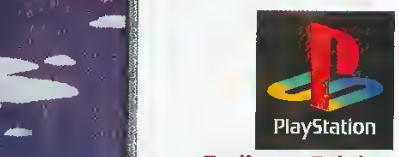
ANIMATION 80%
Malgré l'animation « pas géniale » de certains ennemis, l'ensemble est assez correct.

SON 90%
De très bonne qualité, les musiques et bruitages collent parfaitement à l'ambiance.

JOUABILITÉ 95%
Hyperjouable, Sho répondra au doigt et à l'œil à vos ordres.

89%

LE CONCENTRE DE SHOOT



Sortie en Octobre

Sortie en Novembre

HUIT PERSONNAGES, DONT LES CÉLÈBRES POP'N TWINBEE, GRADIUS, NEMESIS, GOEMON, VENUS TOUT DROIT DE L'ARCADE, AVEC UNE PUISSANCE DE FEU QUI VOUS PÈTE LES YEUX, DES PANDAS EN TUTU, DES CHATS-BATEAUX, DES SIRÈNES AU CHANT MORTEL, DES PINGOUINS PIRATES... DES BOSS AUSSI PUISSANTS QU'ÉTRANGES, DES MUSIQUES QUI FONT FAIRE TROIS TOURS DE TOMBE AUX PLUS GRANDS COMPOSITEURS... LE TOUT PENDANT 2 FOIS QUINZE NIVEAUX PARCE QUE DEUX YEUX EN UN C'EST PLUS MALIN.

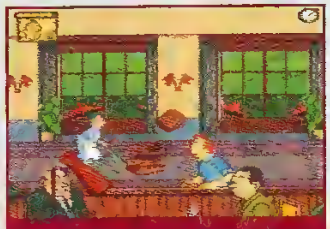
"PlayStation" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. KONAMI® and Parodius™ are registered trademarks of KONAMI Co. Ltd. © 1995 KONAMI all rights reserved. SEGA and SEGA SATURN are trademarks of SEGA ENTERPRISES,Ltd

TINTIN AU TIBET

Super Nintendo

On vous en parle depuis un petit moment... Eh bien le voilà, le jeune reporter intrépide. Tintin au Tibet semble à la hauteur de nos espérances. Gros plan sur cette nouvelle production franco-belge.

On est bien, hein Tintin ? » Cette célèbre réplique de Pascal Sevran que l'on peut entendre tous les après-midi sur France 2, n'est en fait pas de lui, mais de Haddock. Non, pas le poisson, le barbu (pas le poisson, le capitaine !). Stop, calmons-nous. Évidemment, vous qui suivez de près l'actualité des jeux vidéo, vous savez ce qui suscite mes délires introductifs. Mais, pour ceux qui l'ignorent encore, sachez qu'Infogrames vient de sortir une version vidéo ludique de Tintin au Tibet.



Dans l'hôtel, vous devrez éviter les serveurs et les femmes de chambre. Pas vraiment dangereux de prime abord...

ENFIN !

Tintin rejoint donc la grande famille des héros de bédé adaptés sur console. Nous avions déjà eu droit aux lutins bleus, aux irréductibles Gaulois et dernièrement au groom « number one », j'ai nommé Spirou. En attendant que Lucky Luke leur emboîte le pas, occupons-nous de ce nouv... commence... l'album — Tseu-Kiang. ... est un flash... comment Tin...

VOUS LES RECONNAISSEZ ?

Tournesol, Haddock et les autres persos de l'album sont présents, mais purement décoratifs. Sauf en montagne, où vous dirigez le capitaine.

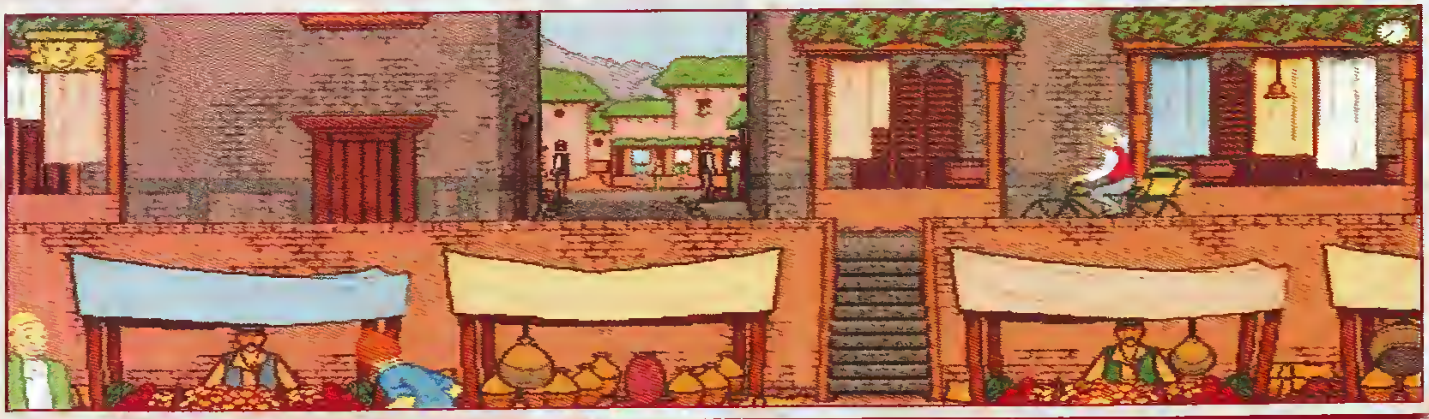
SOUS TOU...

Alors voilà, l'a... d'un train et... maniement d... vues différent...

Dans la ... devrez jouer... jeu genre S... G...

Le premier m... classique pour... montre Tintin... second le plan... mier plan. Le... gros, mais ne... Néanmoins, il l... guer ou d'évita... trouvent à l'ar... profondeur do... variété, puisqu... se sont pas to...

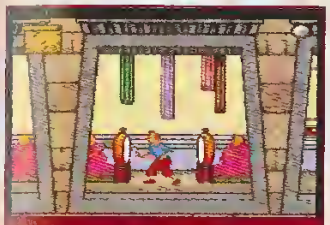
LE MARCHÉ



de ce nouveau venu et du jeu qui commence — contrairement à l'album — sur les rives du Yang-Tseu-Kiang. En fait, le premier niveau est un flash-back qui nous rappelle comment Tintin a rencontré Tchang.

SOUS TOUTES LES COUTURES

Alors voilà, l'aventure commence près d'un train et, première surprise, le maniement de notre héros offre deux vues différentes selon les situations !

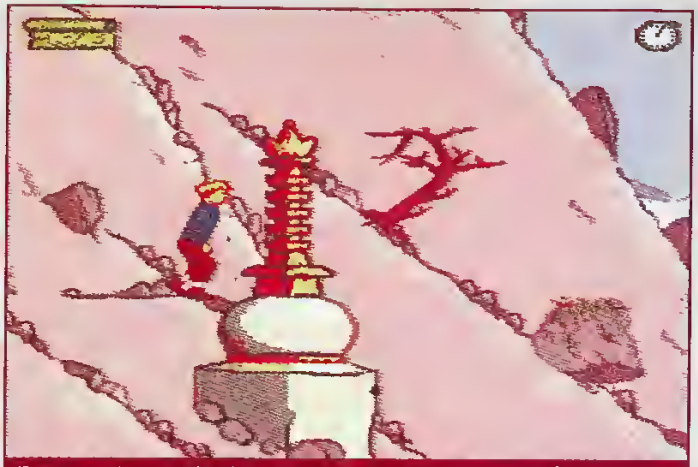


Dans la lamasserie, vous devrez jouer du gong. C'est un jeu genre Simon, mais auditif ! Good luck !

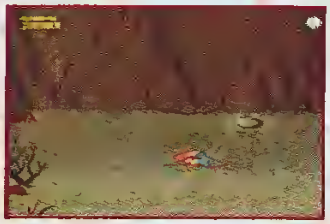
Le premier mode de visualisation, classique pour un jeu de plate-forme, montre Tintin en pied et de profil. Le second le place en revanche au premier plan. Le perso est alors plus gros, mais ne peut pas se déplacer. Néanmoins, il lui est possible de dialoguer ou d'éviter des ennemis qui se trouvent à l'arrière-plan. Cet effet de profondeur donne au jeu un peu de variété, puisque les déplacements ne se sont pas tous linéaires.

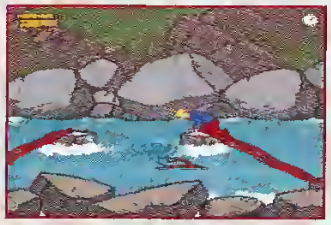
Les avis de trois players

BUBU : « Cette cartouche est assez originale. L'idée de faire un jeu de plate-forme agrémenté d'un zeste d'aventure (où il s'agit surtout d'être astucieux) est sympatique. Mais, pour moi, cela manque un peu d'action, quelques bastons (comme dans la BD) auraient été bienvenues. De plus, la réalisation me semble moyenne, surtout graphiquement. Le dessin est trop dépouillé (certes, celui de la bédé est lui aussi simpliste, mais ça passe). En fait, je préfère relire ma collection d'albums de Tintin. »
ELWOOD : « Fan inconditionnel du célèbre et intrépide reporter, j'ai pris un incroyable plaisir à jouer à Tintin au Tibet. Le graphisme si particulier d'Hergé y est retranscrit avec une fidélité exemplaire, et l'aventure regorge de surprises et d'innovations fabuleuses. Même s'il est, au début, déroutant par bien des aspects, ce jeu mérite toute votre attention ! Incontournable. »
WOLFEN : « Moi qui ne suis pas un fanatique du plate-forme je dois avouer que Tintin m'a séduit par ses graphismes. Toutefois les problèmes de collision de sprites m'ont mis les nerfs à vif ! »



Dans ce niveau difficile, vous devrez toujours passer à gauche de ces monuments. Sinon c'est la chute fatale !

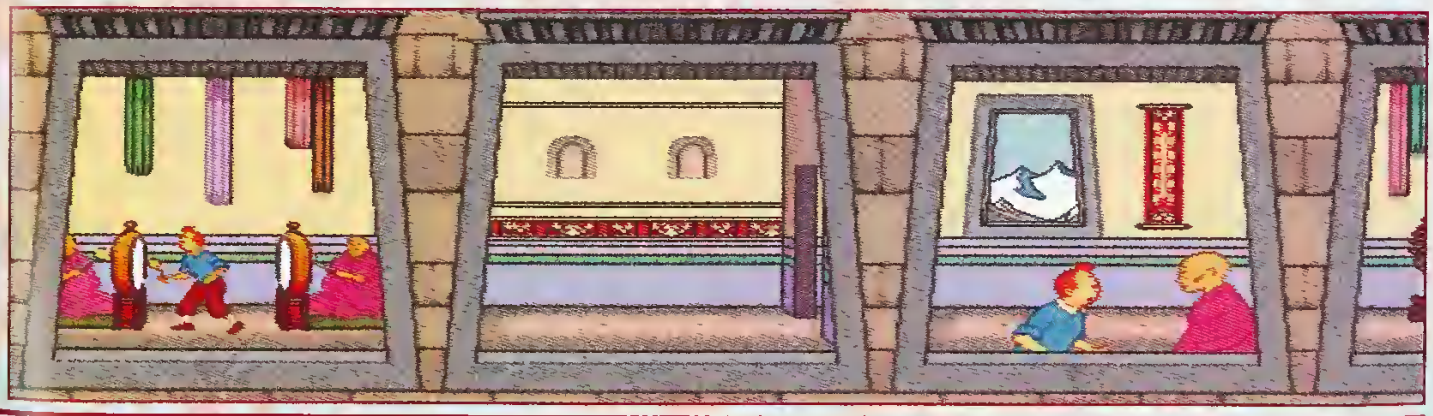




PLOUF ET REPLOUF !
Par deux fois, vous devrez vous mouiller pour sauver vos amis. Courage !

Tintin au Tibet reprend toutes les scènes clés de l'album. L'action y est particulièrement soutenue, les niveaux s'enchaînant comme dans une véritable histoire. Ainsi, on passe directement d'une série de plates-formes dans les montagnes à une baignade improvisée pour sauver Milou de la noyade, le tout sans même se rendre compte qu'on a changé de niveau. Autre point important, notre reporter fait plus volontier appel à sa dextérité et à son bon sens qu'à la brutalité. Plus clairement : Tintin ne se bat pas (oui, je sais, dans les albums il lui arrive pourtant de coller quelques pêches aux malotrus qui s'en prennent à la veuve et à l'orphelin, mais là, pas de baston). C'est un héros écolo et non

LA LAMASSERIE



Les yacks encombrent parfois les sentiers en montagne, offrez-leur un peu d'herbe et ils vous céderont le passage.

Votre piolet vous sera d'une aide précieuse pour parvenir à la suite de ce niveau. Attention, ça glisse tout de même un peu !

violent en quelque sorte. Et je ne m'en plaindrai pas : pour une fois qu'on ne doit pas blaster tout ce qui passe ou sauter le postérieur en avant sur des ennemis... Rassurez-vous, Tintin ne va pas pour autant chômer dans les niveaux. Il devra souvent faire preuve d'imagination pour passer un obstacle, apporter de l'herbe à un yack pour libérer un passage, aider une petite fille à traverser une rue inondée... bref, l'aventure se déroule dans une ambiance « peace », où la violence n'a de toute façon pas sa place.

Les graphismes sont, bien sûr, très chiadés. Décors et personnages sont si fidèles à leurs modèles que l'on se croirait presque dans la série animée. Notre jeune ami dispose même de panoplies différentes suivant les niveaux. Pas grand-chose à reprocher, donc, à sa réalisation, si ce n'est une gestion hasardeuse de la collision des sprites. Tintin au Tibet est un must du genre.

UNE RÉUSSITE TOTALE

En revanche, la difficulté des premières parties est trop élevée. Mais, avec un peu de concentration, on finit toujours par s'en sortir. Alors un conseil : si vous aimez Tintin, procurez-vous au plus vite ce soft, il saura vous tenir en haleine un bon moment.

El titou

Super Nintendo
TINTIN AU TIBET

éditeur INFOGRAMES
genre PLATE-FORME
joueur(s) 1
sauvegarde MOTS DE PASSE
continue NON
difficulté DIFFICILE
durée de vie HONNETE
prix A B C D E F

92%

PLAYER FUN 86%

en résumé

Tintin au Tibet est probablement l'une des adaptations les plus réussies. Beau, passionnant et varié à la fois, il saura satisfaire tous les fans du reporter.

GRAPHISME 90%
Tout simplement sublime : on aimerait en voir de semblables plus souvent.

ANIMATION 90%
Un vrai DA ou presque. Tintin se déplace avec beaucoup de souplesse.

SON 95%
Les différents thèmes musicaux sont assurément brillants. Bravo !

JOUABILITÉ 90%
Parfois douteuse à cause de la collision des sprites.

95 80 75 70 65 60 55 50

© BIRD STUDIO/SHUEISHA/TOEI ANIMATION © BANDAI 1995

DRAGON BALL Z

ドラゴンボール

CARDDASS DRAGONBALL Z.

SI TU VEUX LES COLLECTIONNER COLLECTIONNE D'ABORD LES PIECES DE 1 FRANC.

EN DIRECT DU JAPON ENFIN EN FRANÇAIS

Vite ! Les machines à distribuer les Carddass débarquent en France* chez les marchands de jouets et les points presse. Pour 2 francs (2x1 franc), tu tires une carte et tu entres dans la bagarre ! A toi de jouer !

BANDAI

CARDDASS

© BIRD STUDIO/SHUEISHA/TOEI ANIMATION © BANDAI 1995

*Machines disponibles en Ile de France. Bientôt en pochette de 5 cartes en français partout en France

EXTREME GAMES

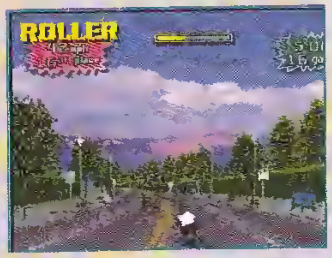
Les jeux de course ont la cote sur PlayStation. Après Ridge Racer, Wipe Out et Destruction Derby, voici Extreme Games, qui s'inscrit dans la lignée de l'excellent Road Rash 3DO. Mais la comparaison est-elle méritée ?

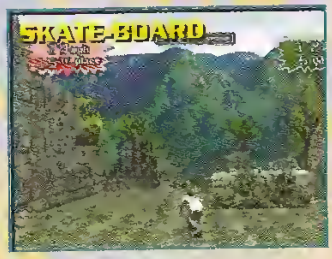
PlayStation

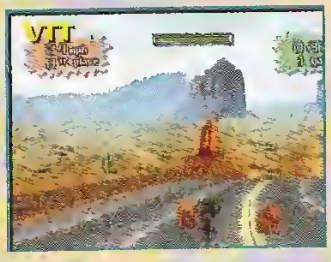
Extreme Games VS Road Rash

Incontestablement, EG fait penser à Road Rash 3DO. Or le jeu de course d'Electronic Arts s'apprête à passer sur PlayStation (dans une version a priori très proche de la mouture 3DO, si l'on se fonde sur les préversions présentées dans divers salons). Une comparaison s'impose donc. Premier constat : RR est beaucoup plus rapide. Normal, on est à moto... Graphiquement, il est encore supérieur : moins varié, mais plus réaliste. Seule l'animation apparaît moins fluide dans RR. Côté ambiance, son atmosphère « hard rock graisseux » a su rallier les suffrages de toute la rédac'. Ce qui porte le plus à discussion est le maniement : alors qu'il suffit d'appuyer sur un bouton pour accélérer dans RR, il s'agit, quand on se balade à VTT, de pédaler dans les montées et de se baisser dans les descentes, ce qui paraît un peu lourd pour un jeu qui se veut fun. Enfin, EG se joue à deux, option qui fait défaut à RR 3DO. Notre préférence va à Road Rash — et on attend avec avidité sa version PlayStation, en espérant très fort qu'elle gérera un mode deux joueurs.

LES QUATRE SPORTS







C'est l'histoire d'une bande de jeunes qui se fend la gueule... en faisant des courses. Des courses de quoi ? C'est au choix et en vrac : VTT, skate-board, street luge et roller. On peut donc prendre la place de n'importe lequel des seize concurrents et s'élancer dans l'un des seize pays pour un long parcours semé d'embûches. On évolue en effet sur des routes où de nombreux obstacles ne semblent être là que pour vous stopper : barrières diverses, rochers qui vous tombent sur le coin du nez, tonneaux qui roulent, trains qui traversent la route, etc. Esquives et sauts sont les deux seules parades. Si vous ne faites que frôler les obstacles, lisé qu'un ins chute. Par bo lement jonché des points ou d'améliorer s dépassemen peuvent être de coups dest Le rendu gra ment très bo gent régulière chaque parcou qui dure en mo

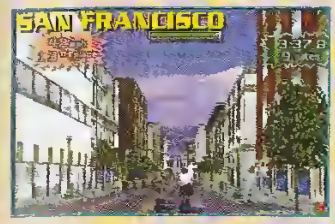
A deux, l'écran est scindé en deux parties. L'animation est un chouia plus lente à un joueur, mais le fun est bien meilleur.

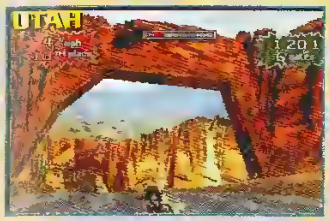
EXTREME GAMES

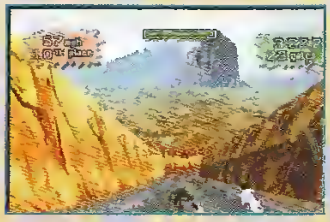
éditeur	SONY
genre	COURSE
joueur(s)	1 OU 2
sauvegarde	MC/MOTS DE PASSE
continue	NON
difficulté	DIFFICILE
durée de vie	PAS MAL
prix	A B C D E F

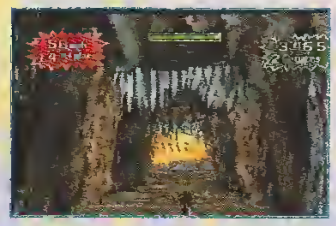
90%

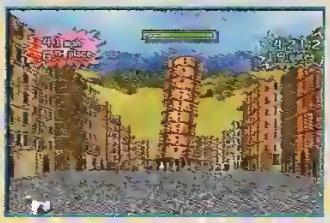
PLAYER FUN **91%**

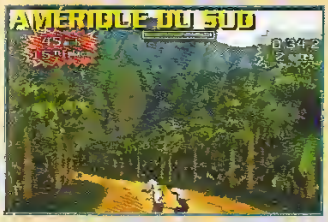












en résumé

Extreme Games est un très bon jeu. Sympa pour un seul joueur malgré quelques défauts, il devient vraiment fun lorsque l'on joue à deux.

les obstacles, vous ne serez déstabilisé qu'un instant — sinon, c'est la chute. Par bonheur, la route est également jonchée de portes rapportant des points ou de l'argent (qui permet d'améliorer son matériel). Enfin, les dépassements entre concurrents peuvent être l'occasion d'échanges de coups destinés à faire tomber.

Le rendu graphique d'EG est vraiment très bon. Les paysages changent régulièrement tout au long de chaque parcours (cinq plus un caché) qui dure en moyenne 5 à 6 minutes !

Pas de problème au niveau de l'animation : c'est top. Quant à la jouabilité, elle apparaît un peu particulière, puisqu'il y a deux boutons pour accélérer. Un peu pénible, même si l'expérience arrange un peu les choses... Enfin, la présence d'un mode Deux joueurs (sur une seule console) bien fun devrait achever de vous convaincre qu'Extreme Games est un bon jeu. Oups !... Un très bon jeu !

Milouse,
ma grand-mère fait du vélo.

GRAPHISME — **90%**
C'est superbe — mais certains éléments se répètent un peu trop.

ANIMATION — **91%**
Excellente pour la route et le décor. Peut mieux faire pour les persos.

SON — **83%**
Ouch ! Boom ! Tout cela accompagné de quelques musiques à tendance hard.

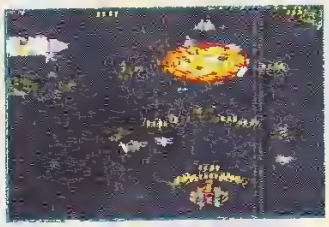
JOUABILITÉ — **90%**
Le système d'accélération est crispant, mais c'est une question d'habitude.

RAIDEN PROJECT

PlayStation

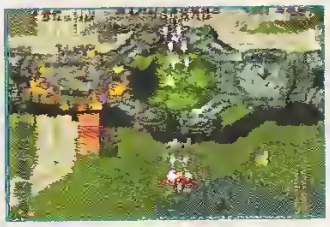
Le shoot them up (genre qui réclame réflexes et sang-froid) est un peu passé de mode depuis quelques temps.

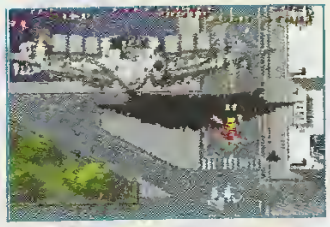
Une version console de Raiden se retrouve enfin à la hauteur de l'arcade ! Il aura fallu attendre un moment : cinq ans pour Raiden 1 et deux pour Raiden 2. Raiden Project réunit en effet sur un seul et même CD les deux volets de ce shoot them up adoré des spécialistes. Raiden doit plus les raisons de son succès à la jouabilité qu'à la réalisation. Car on est loin du déluge de couleurs et d'effets spéciaux tant attendu sur 32 bits. Le scrolling vertical nous transporte dans des niveaux aux graphismes classiques, bourrés de monstres qui le sont tout autant (avions, tanks,..). Les ennemis apparaissent cependant variés et la finition de Raiden 2 frappe par une qualité hors du commun. Exemple : lorsqu'on détruit un adversaire, celui-ci explose en plusieurs morceaux qui s'éparpillent puis tombent au sol, créant des ronds si l'on survole une surface d'eau. Les carcasses des ennemis plus volumineux peuvent endommager des parties de bâtiments en s'écrasant. On voit même des moutons se déplacer au sol ! Mais la grande qualité de Raiden provient surtout du plaisir qu'on peut en

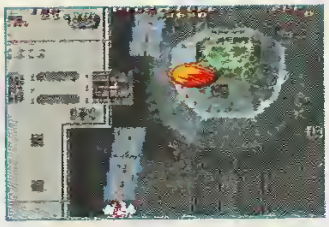


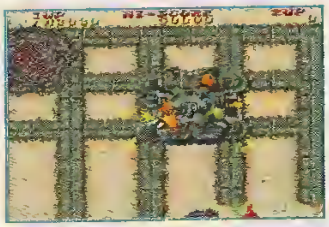
L'ARMEMENT

On choisit et augmente la puissance de l'arme en ramassant des pastilles colorées laissées par quelques boss.









Et lorsqu'on voit débarquer des produits comme ce Raiden Project, on se dit que c'est bien dommage...

Le canon à électricité, est l'arme favorite des maladroits. Visuellement impressionnante, elle vise presque toute seule !

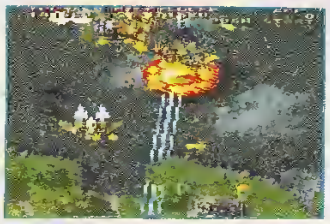
MENT

ugmente la
me en ramas-
les colorées
elques boss.

...). Les ennemis
ant variés et la
frappe par une
mun. Exemple :
adversaire, celui-
s morceaux qui
ombent au sol,
l'on survole une
carcasses des
nineux peuvent
arties de bâti-
. On voit même
placer au sol !
é de Raiden pro-
ir qu'on peut en

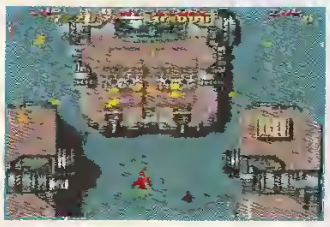
DU DÉBUTANT À L'EXPERT

À chaque niveau de difficulté supplémentaire, on doit essuyer des tirs plus nombreux et surtout beaucoup plus rapides.



retirer : on slalome entre les tirs avec aisance, le nombre des opposants ne dépasse jamais un seuil raisonnable et les armes (trois au choix + une annexe) sont évolutives. Les huit niveaux inclus dans chaque volet (doté de quatre levels de difficulté) et la possibilité de jouer à deux simultanément gonflent encore la note générale. Notons aussi la possibilité originale de régler en détail l'orientation et la taille de la fenêtre de jeu. Voilà assurément la nouvelle référence du genre sur 32 bits !

Milouse,
les doigts dans la prise.



LES BOSS

On en trouve à chaque fin de niveau, et parfois à mi-niveau. Ce sont des machines de guerre de plus en plus imposantes, plutôt coriaces et agressives. Ne vous laissez pas faire !

L'avis de Le Flou et de Chris

LE FLOU : « Lors de sa sortie japonaise, j'ai acheté Raiden sans hésiter après l'avoir essayé. Depuis le temps que j'attendais un shoot them up digne de ce nom ! OK, c'est de l'archiclassique, mais ce que l'on demande avant toute chose à un jeu de tir, c'est d'être jouable, nom d'un petit bonhomme ! Raiden est justement précis et défoulant. Et s'il n'est pas superbe côté graphismes, le nombre de détails qu'il compte reste impressionnants. »

CHRIS : « Rayden est un excellent jeu. Attention, il ne casse pas vraiment la baraque et les récents acquéreurs de PlayStation désireux d'en mettre plein la vue à leurs copains en seront pour leur frais. Rayden est un mythe, un shoot them up que tous les fans du genre se doivent de posséder. Les ennemis viennent de partout, la jouabilité est parfaite, et la possibilité de jouer à deux promet des parties endiablées. »

PlayStation

RAIDEN PROJECT

éditeur	SEIBU
genre	SHOOT THEM UP
joueur(s)	1 OU 2
sauvegarde	NON
continue	1 A 9
difficulté	VARIABLE
durée de vie	LONGUE
prix	A B C D E F

91%

PLAYER FUN 92%

en résumé

Ils ne paient peut-être pas de mine à première vue, mais les deux Raiden de ce CD ont toutes les qualités d'un jeu de tir réussi.

GRAPHISME — **89%**
Pas grand-chose de plus que sur 16 bits, mais c'est très détaillé.

ANIMATION — **89%**
Identique à l'arcade, y compris les rares ralentissements.

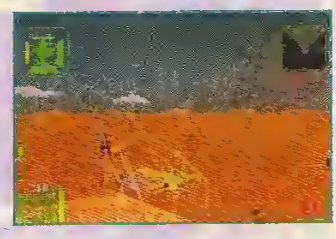
SON — **88%**
« boum-boum » à tout va. Les musiques sont sympa.

JOUABILITÉ — **96%**
Le point fort de Raiden : sa une grande précision.

WARHAWK

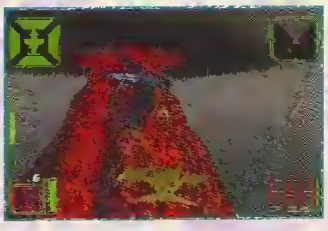
Mélange d'Air Combat (60 %) et de Panzer Dragoon (10 %), Warhawk est aussi un jeu qui fait montre d'originalité sur PlayStation (20 %)... Mais il manque 10% ! À vous de les attribuer librement après une lecture assidue de ce test...

Les méchants Kreel veulent aliéner le monde, et vous... pof ! vous débarquez aux commandes de votre avion de combat pour leur apprendre à vivre. Votre plan d'attaque se décompose en sept étapes : six lieux à nettoyer, plus le big boss à buter. Cela va de l'attaque de bâtiments à la déambulation dans des tunnels, en passant par l'attaque de chaque vaisseau-mère. Votre engin, le Peregrine, se pilote comme un hélicoptère, avec toute la liberté de mouvement que cela implique. Au rayon armement, sont disponibles des mitrailletes, des lance-missiles, un canon plasma et quelques bombes. La récolte d'options permet en plus d'améliorer leur efficacité. Il n'en faut pas moins pour résister aux défenses ennemies et aux attaques incessantes des vaisseaux chargés de leur protection. Contrairement à un jeu comme Panzer Dragoon auquel il fait penser, Warhawk se joue comme une simulation. Il requiert donc un certain esprit d'initiative... Ce qui n'exclut pas qu'il soit également un jeu d'action. Celle-ci est en effet intense, et vous n'aurez pas une seconde de répit. Là est



LES VUES

Trois angles de vue, une intérieure et deux extérieures. Oui, cela devient lassant d'écrire la même chose d'un test à l'autre, mais c'est comme ça !



Des éclairs illuminent par intermittence cette magnifique tour plongée dans la nuit orageuse.

WARHAWK

éditeur
SONY

genre
TIR

joueur(s)
1

sauvegarde
MOTS DE PASSE

continue
3

difficulté
DIFFICILE

durée de vie
MOYENNE

prix
A B C D E F

PLAYER FUN 82%

84%

SCÈNES IGGYMATIQUES

Si l'on excepte quelques images de synthèse, les séquences cinématiques ont été tournées avec des acteurs. On assiste ainsi à des extraits de sous-séries B entre chaque mission.

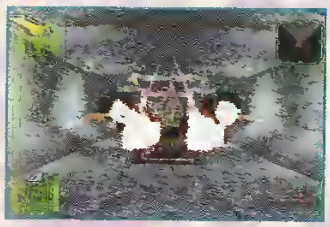
Boom ! la tourelle ! La première sous-mission consiste à détruire quatre batteries de tir qui protègent une pyramide.

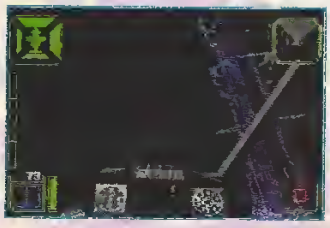
d'ailleurs le point faible du jeu : on croule parfois sous les tirs sans comprendre. Même si certains niveaux délicats mettent le joueur à mal, on ne peut faire de gros reproches à la jouabilité. Il en va de même pour l'esthétisme du jeu (graphismes et animes), en 3D mappée réussie, qui plonge le joueur dans une atmosphère propre à Warhawk. La bande-son est sympa mais ne restera pas dans les mémoires. Tout comme ce jeu qui fera néanmoins craquer les joueurs appréciant l'action associée à la simulation.

Milouse

en résumé

De la 3D, de l'action, de la simulation. Il ne manque qu'un « soupçon de je ne sais quoi » à Warhawk. Peut-être un petit peu de tout, en fait...





LES NIVEAUX

Il y en a six, auxquels s'ajoute un boss final. Chacun est décomposé en sous-niveaux, ce qui assure au jeu une durée de vie correcte, accentuée par trois niveaux de difficulté.

Les avis de Bubu et Stef Leflou

BUBU : « Warhawk est le genre de jeu dans lequel je n'ai pas envie de me plonger. Il est repoussant avec ses graphismes plutôt grossiers et vides. De plus, le vaisseau que l'on dirige n'arrête pas de tanguer... Pourtant le principe d'un shoot'em up en 3D m'intéresse, mais sur PlayStation je suis exigeant quant à la qualité. Car je me mets à votre place chers lecteurs (et donc acheteurs...) ! »

STEF LE FLOU : « Warhawk ne plaira pas à tout le monde, c'est une certitude. Tout d'abord parce qu'il est graphiquement inégal. Certains niveaux sont très beaux et d'autres semblent un peu vides. Mais ce qui rebutera les joueurs, c'est sa prise en main extrêmement délicate. On ne gagne pas du premier coup. Toujours est-il que ce jeu est soigné, complet et riche... mais il ne vous dévoilera ses charmes que si vous persévérez. Matez-le et surtout, jouez avant d'acheter. »

GRAPHISME 89%
Assez détaillé et varié, il manque toutefois une touche artistique.

ANIMATION 91%
Aucun problème dans l'animation, c'est fluide.

SON 85%
Comme trop souvent, la bande-son n'est pas l'élément le plus travaillé.

JOUABILITÉ 84%
Certains niveaux s'avèrent un peu trop étroits pour le vaisseau du joueur...

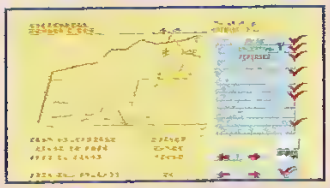
THEME PARK

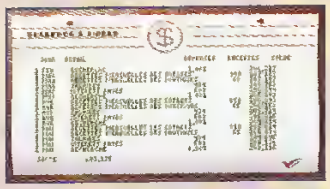
PlayStation
Saturn

Qui n'a pas rêvé un jour de se trouver à la tête d'un parc d'attractions ? Ce vieux rêve d'enfant va enfin devenir accessible grâce à Theme Park ! Mais vous réaliserez très vite que le milieu de Mickey Land est impitoyable.

Vous incarnez un jeune homme d'affaires désireux de se lancer dans l'aventure de la création et la gestion d'un parc d'attractions. C'est au Royaume-Uni que commence votre carrière de businessman, avec l'acquisition d'un terrain vierge pour une bouchée de hamburger. Avant d'ouvrir votre parc, il convient de le doter de quelques attractions et commerces afin de soutirer l'argent des gogos amateurs de sensations.

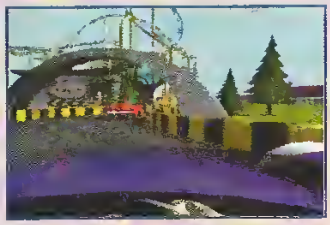
Les premiers divertissements à portée de votre bourse manquent de fun. Heureusement, vous aurez très vite accès à de nouvelles technologies qui vous permettront de construire des attractions plus distrayantes. Mais avant de bâtir n'importe quoi, n'importe où, il est indispensable d'équilibrer vos comptes. Selon le niveau de difficulté choisi, la simulation prendra en compte plus ou moins de paramètres. En simulation globale, vous allez jusqu'à gérer le pourcentage de caféine contenue dans le café, la quantité de sel sur les frites, la couleur du slip des balayeurs, et devez tenir compte du personnel, dont un représentant

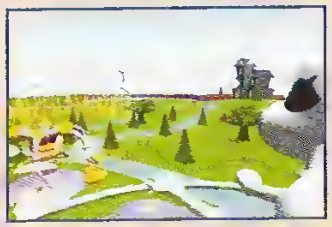




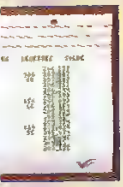
LA GESTION DU PARC

Plusieurs menus vous permettent de vous situer face à la concurrence. Outre le classement annuel des parcs et les courbes de dépenses et rentrées d'argent, vous devrez prendre en compte un élément essentiel : l'opinion du public.





De petites bulles illustrent les pensées des visiteurs. Essayez d'en tenir compte pour la bonne marche du parc. (PlayStation)



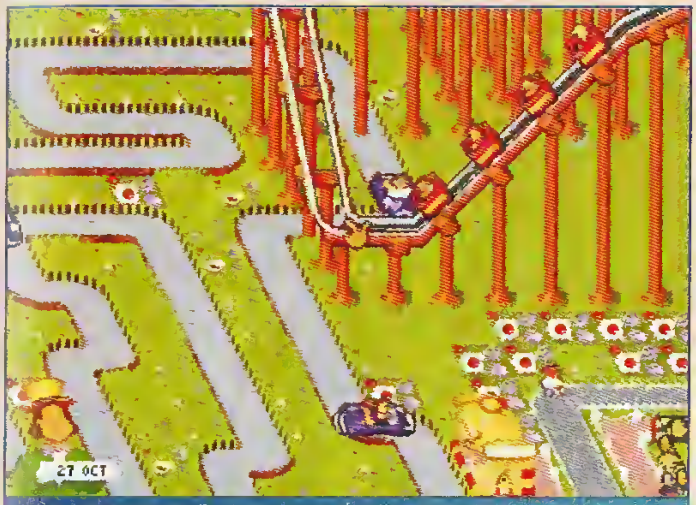
DU PARC

ous permet-
er face à la
e le classe-
parcs et les
ses et ren-
ous devrez
un élément
n du public.

echnologies qui
construire des
rayantes. Mais
nporte quoi,
indispensable
ptes. Selon le
oisi, la simula-
mpte plus ou
En simulation
squ'à gérer le
êine contenue
tité de sel sur
ir du slip des
enir compte du
représentant

LES INVESTISSEMENTS

Un écran vous permet d'apprécier d'un coup d'œil toutes les nouveautés (attractions et commerces) dont peut se doter votre parc, ainsi que leur prix de construction.

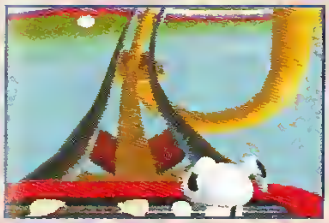


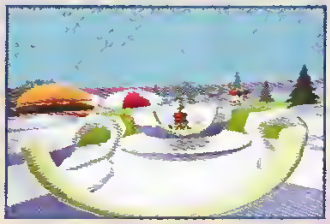
La conception d'un parcours de montagnes russes tient du casse-tête. Pensez à sauvegarder. (Saturn)

vient régulièrement négocier les augmentations salariales. En fin d'année, votre parc peut être vendu aux enchères. Le prix que vous en tirerez passera alors à votre actif et vous pourrez acheter l'un des vingt-trois autres sites vierges qu'il faudra à nouveau aménager.

Cette simulation économique s'avère très complexe et ne s'adresse donc pas aux plus jeunes d'entre vous. Quoi qu'il en soit, je vous garantis de longues heures de jeu à même de meubler les longues nuits d'hivers qui s'annoncent.

Wolfen





LES ATTRACTIONS

Toutes celles qui équipent votre parc sont illustrées par des séquences cinématiques en images de synthèse. Bien que cela soit totalement inutile, c'est un grand moment.

La version PlayStation

Si Theme Park est similaire sur les deux supports, la conversion PlayStation possède toutefois un petit plus. Le soft se dote d'une option vous permettant de voir votre parc avec les yeux du consommateur moyen. Cette vue subjective peut être utilisée pour se balader à sa guise dans son parc et découvrir les attractions dans un environnement 3D temps réel. Rien à voir avec la séquence cinématique illustrant chaque attraction, puisque, ici, vous pouvez vous déplacer librement. Toutefois, l'option s'avère de plus d'une fluidité et d'une ergonomie très moyennes.

PlayStation Saturn

THEME PARK

éditeur	BULLFROG
genre	SIMU. ÉCO.
joueur(s)	1
sauvegarde	OUI
continue	NON
difficulté	PARAMÉTRABLE
durée de vie	DÉMENTIELLE
prix	A B C D E F

91%

PLAYER FUN 95%

En résumé

Cette simulation économique n'est pas sans rappeler un certain Sim City. Ceux qui ont apprécié ce titre référence doivent absolument se procurer Theme Park.

85 80 75 70 65 60 55

GRAPHISME 85%
Rien de révolutionnaire mais le design des attractions est original et réussi.

ANIMATION 80%
Heureusement qu'il y a les séquences cinématiques pour meubler.

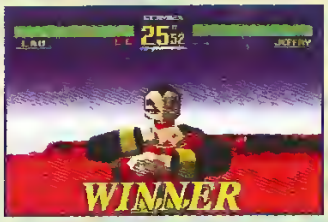
SON 65%
C'est incontestablement le point faible du jeu.

JOUABILITÉ 90%
Une fois que l'on s'est familiarisé avec l'interface, tout devient instinctif.

VIRTUA FIGHTER REMIX

Saturn

Quelques mois après sa sortie japonaise, VF Remix débcule en France. Une bonne nouvelle pour les fans de la série qui découvriront avec en prime un CD d'images somptueuses. De quoi les faire patienter jusqu'à Virtua Fighter 2...



CURE DE JOUVENCE

Ces photos vous montrent à quel point le pas esthétique franchi entre le Virtua Fighter original et cette version remix est grand. Comme quoi, on a beau dire, mais l'aspect, ça compte...

Vous parler une nouvelle fois de Virtua Fighter paraît presque déplacé ; nous en avons déjà tant dit. Mais l'arrivée de la version Remix en France constitue un petit événement. Procédons tout d'abord par une petite description du jeu pour tous ceux — honte à eux — qui l'auraient boudé jusqu'à présent. VF est un jeu de combat en 3D. Mieux, c'est LE jeu de combat en 3D (en tous cas, c'est le premier du genre). Huit combattants, des coups et des projections en pagaille, un niveau technique inégalé... VF réunit de grandes qualités, et tous ceux qui ont vraiment essayé de s'y mettre ont dépensé des dizaines

Lau contre Pai. Le père contre la fille. Deux combattants redoutables qui s'affrontent avec une rage de vaincre immense.

VIRTUA FIGHTER CG PORTRAIT COLLECTION

Le CD livré avec le jeu vous présente différents personnages de Virtua Fighter (1 et 2 !) dans de multiples situations. Ces images fixes, sur lesquelles vous pouvez zoomer, sont toujours très belles. De plus, selon le mode de visualisation choisi (vous pouvez les voir automatiquement à la suite ou les admirer une par une), des musiques et des sons différents les accompagnent. Un petit bijou.

d'heures sans le regretter. Tout ça pour dire que, depuis son origine, VF crée l'événement.

LE PLAISIR DES YEUX

Le seul défaut que l'on pouvait reprocher à VF Saturn était d'ordre esthétique. Les personnages en 3D avaient l'air assez grossiers et beaucoup s'en sont détournés pour cette simple raison. Mais le miracle du mapping a opéré ; les personnages du Remix ressemblent enfin à quelque chose et le jeu se révèle beaucoup plus agréable. Il suffit de regarder les visages en gros plan lorsque votre personnage remporte un match pour voir qu'il y a une énorme différence. Bref, VF reste égal à lui-même tout en bénéficiant d'atouts esthétiques indéniables. Sega fait des efforts puisque la version Remix, avec le CD d'images, est proposée au prix de 259 F. Le joueur « lambda » rechignera à réinvestir mais le fan se régalera. Dommage que la Saturn soit toujours livrée avec le VF original.

Chris

Saturn

VIRTUA FIGHTER REMIX

96%

éditeur	SEGA
genre	COMBAT 3D
joueur(s)	1 OU 2
sauvegarde	NON
continue	INFINI
difficulté	VARIABLE
durée de vie	LONGUE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 96%

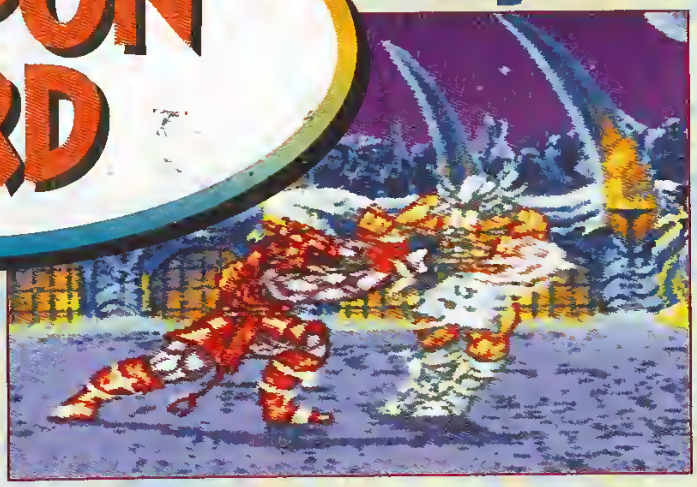
en résumé

Les joueurs incapables d'attendre la sortie de VF 2 se rabattront sur cette version Remix avec plaisir. Surtout que le CD « Portrait Collection » est sublime.

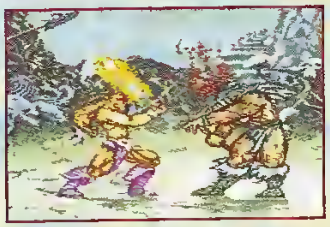
GRAPHISME	95% — Enfin, les persos de VF ressemblent à quelque chose ! Et les textures sont sublimes.
ANIMATION	97% — Mouvements rapides et fluides... Les combats sont impressionnants.
SON	93% — Les impacts de coups claquent, les musiques sont entraînantes... Très réussi.
JOUABILITÉ	97% — Une certaine expérience est indispensable, mais une fois entraîné, c'est le bonheur.

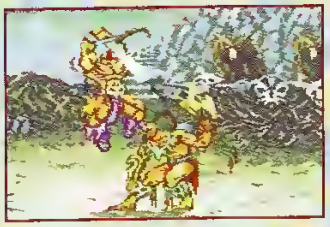
WEAPON LORD

Super Nintendo Megadrive



Cet automne, la lutte est sanglante sur le front des jeux de baston. Alors que Killer Instinct et Mortal Kombat en décousent à grands jets d'hémoglobine, Weapon Lord vient revendiquer sa place au soleil... Gore !





S'il paie le même tribut à la violence que ses concurrents, le nouveau venu s'en différencie par le style des combats. Dans Weapon Lord, les guerriers sont armés : les affrontements se déroulent donc d'une manière différente. Pas de coups de pied, ni de poing (ou très peu) mais du matraquage à coups de hache, de bouclier, d'épée et j'en passe... Bref, on se retrouve ici bien plus dans un esprit Samuraï Shodown que dans une ambiance à la Street Fighter. Sept persos sont disponibles : c'est plutôt léger mais ils disposent tous de huit coups spéciaux — pas mal, non ? Les manipulations qui président à leur exécution dérouteront certes les novices mais le de soft sauront

PAS SI

Même si les per barbares et ne e ret moucheté (lo la masse clouté rien de bourrin esquive, il faudra sortir vainqueur demandent bea faut pas mal d pour bien maîtri

LÉGENDE DE KORR

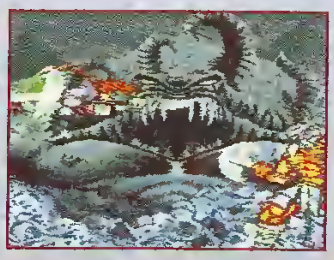
Korr est mon perso préféré : à la fois vif et puissant, il manie son glaive avec une redoutable dextérité. Ses coups spéciaux, comme l'épée enflammée ou le « saut qui tue » font de lui un adversaire dangereux, aussi bien au sol que dans les airs. Voyez comme il aime à trancher la jambe de ceux qui lui veulent du mal ! Plutôt saignant, non ?

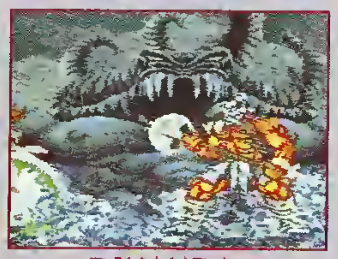
Pas de doute, Jantal porte bien et bien une culotte... Allez, arrête de frimer, Zorn, on le sait que tu es un tombeur !

L'avis de Chris

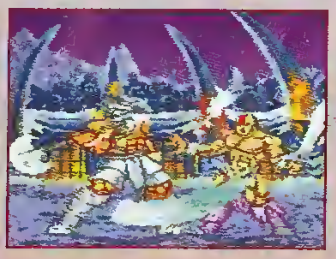
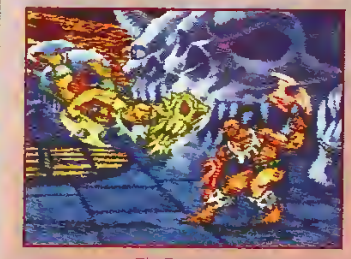
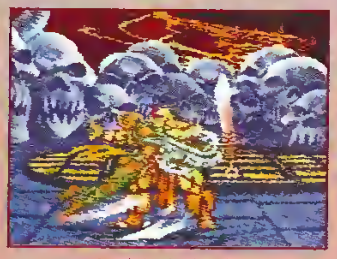
« À vrai dire, Weapon Lord ne m'a pas totalement convaincu. Hormis le nombre réduit de personnages disponibles, les mouvements des combattants me paraissent un chouïa trop saccadés et les duels légèrement fouillis. Les coups d'épée volent dans tous les sens et on a quelquefois l'impression de ne pas savoir exactement ce que l'on fait. Le dernier point sur lequel j'émettrai une reserve est la jouabilité. Le fait de devoir laisser un bouton appuyé avant d'effectuer un mouvement rend le jeu beaucoup moins instinctif qu'avec des commandes à la Street Fighter (remarquez que c'est là une question d'habitude). Mais à côté de tout cela, il est vrai que Weapon Lord bénéficie d'une ambiance héroïc-fantasy exceptionnelle et que les sprites des personnages, assez énormes, semblent crever l'écran. Et enfin, le nombre important de coups spéciaux disponibles rend les duels assez intéressants.
Un jeu de combat honnête donc, mais auquel il manque hélas un petit quelque chose pour satisfaire pleinement les vrais amateurs du genre. »

VOS COMBATTANTS





BANE JENTAI DIVAVDA

ZORN TALAZIA ZARAK

novices mais les experts de ce genre de soft sauront vite les trouver.

PAS SI BOURRIN !

Même si les persos ont des allures de barbares et ne se battent pas au fleuret moucheté (ici, le style, c'est plutôt la masse cloutée), les combats n'ont rien de bourrin. Attaque, parade, esquive, il faudra savoir observer pour sortir vainqueur. Les enchaînements demandent beaucoup d'adresse et il faut pas mal d'heures de pratique pour bien maîtriser son personnage.

Weapon Lord mérite donc sa place dans le tiercé des jeux de baston du moment. Il est certes un peu moins indispensable que ses deux prestigieux concurrents mais se constituera un public grâce à son approche originale des affrontements. Signalons enfin que, graphiquement, il tient très bien la route (un peu moins sur Megadrive) et qu'entre les modes Story, Versus ou Arcade, vous avez vraiment de quoi vous fendre la tronche !

El Didou,
Inator Lord.

Super Nintendo
Megadrive

WEAPON LORD

éditeur	NAMCO
genre	BASTON
joueur(s)	1 OU 2
sauvegarde	MOTS DE PASSE
continue	OUI
difficulté	DIFFICILE
durée de vie	VARIABLE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 85%

85%

en résumé

Sans atteindre le niveau de Mortal Kombat 3 ou de Killer Instinct, Weapon Lord est un bon jeu de combat qui a suffisamment de caractère pour s'imposer sur vos consoles.

GRAPHISME 85%
Le style graphique très réussi sur Super Nintendo l'est moins sur Megadrive.

ANIMATION 80%
Parfois un peu saccadée, elle ne nuit cependant pas à la qualité du jeu.

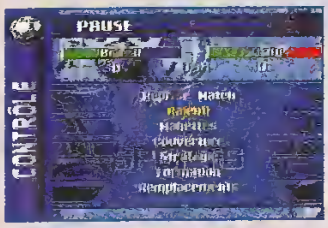
SON 84%
Les bruitages sont particulièrement convaincants. On s'y croirait presque !

JOUABILITÉ 82%
Les coups spéciaux ne sont pas évidents à effectuer dans le feu de l'action.

FIFA SOCCER 96

Megadrive

Comme chaque année pour Noël, Electronic Arts propose aux fans de foot une version mise à jour de leur célèbre FIFA Soccer. Pour cette édition 96, l'accent a été mis sur de nouvelles options démentielles et une jouabilité légèrement améliorée. Démonstration.



CLASSE, LE REPLAY !

Grâce à ce mode, vous avez la possibilité de mater, à tout instant, une action au ralenti. Avance et retour rapide, changement d'angle, recadrage sur n'importe quel joueur... Avec de telles fonctions, vous pourrez analyser votre jeu sous toutes ses coutures ! Si, après ça, vous ne devenez pas une bête, il y a un problème.

A peine la console allumée, on croule déjà sous les options en tout genre. Passons sur les classiques réglages de base pour en venir directement aux menus d'édition d'équipes, grande nouveauté de cette version 96. Vous pouvez y modifier et personnaliser toutes les équipes nationales et internationales existantes. Et, vu que FIFA ne s'appelle pas ainsi pour rien, vous aurez le plaisir de retrouver les vrais noms de vos joueurs préférés ! Tout devient possible, y compris de créer de A à Z votre « Dream Team » composée des meilleurs joueurs internationaux ! Bref, les possibilités, infinies, n'ont pas fini de vous éclater ! Après match que vous que le nombre bonheur de pou n'est-ce pas, l régler tous les siques (formatio ve alors l'instant premier abord, ri naire n'a été aj trique n'a pas ch sonore est toujo revanche, les gra ment plus déta

Belle brochette !

Un important travail de recherche a été réalisé par les programmeurs d'Electronic Arts pour respecter les véritables formations de chaque équipe. Si vous êtes un fan du PSG ou du Milan AC, vous retrouverez avec bonheur tous les footballeurs qui font la légende de ces équipes. Joie extrême, vous pourrez même créer intégralement un perso portant votre nom et dont vous aurez choisi les aptitudes (depuis la force de frappe jusqu'à la qualité de son jeu de tête en attaque !).

Ainsi vous pourrez l'intégrer à n'importe quelle équipe et jouer — virtuellement et sans aucun complexe — avec les meilleurs joueurs du monde. Le seul regret se situe au niveau du réalisme stratégique. Il est difficile de discerner le style de jeu caractéristique de chaque club. C'est dommage, mais le reste est tellement parfait que l'on pardonne volontiers cette lacune à FIFA 96.

Un mode Entraînement complet vous permet de tester des combinaisons de jeu.

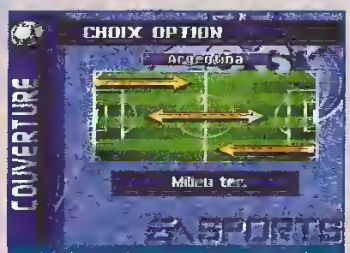
Équipes internationales et nationales, vous avez le choix.

Vous pouvez viser le joueur à qui vous voulez passer la balle.

Pour éviter un tacle, le joueur saute très haut et perd la balle.

Quand l'arbitre siffle, il colle très souvent un joli carton jaune.

Les dégagements se font sur le même principe que les touches.



Réglage de couverture par la défense, le milieu et l'attaque.

LE TERRAIN

Voici, présentée dans sa quasi intégralité, la surface du terrain. La foule qui entoure le rectangle vert est criante de vérité : les spectateurs s'agitent, hurlent à tue-tête et participent activement, comme dans tous les FIFA, à l'ambiance du match.

éclater ! Après avoir choisi le type de match que vous allez disputer ainsi que le nombre de joueurs (ah, quel bonheur de pouvoir jouer à quatre... n'est-ce pas, Iggy ?), vous pouvez régler tous les paramètres classiques (formation et tactique). Arrive alors l'instant du coup d'envoi. Au premier abord, rien de bien révolutionnaire n'a été ajouté. La 3D isométrique n'a pas changée, et l'ambiance sonore est toujours aussi classe ! En revanche, les graphismes sont légèrement plus détaillés et l'animation gagne en réalisme. La jouabilité, quant à elle, est typique d'un FIFA : joueurs simples à diriger et passes s'enchaînant aisément. Cependant, l'ordinateur a une fâcheuse tendance à jouer à votre place ! L'arrivée de ce FIFA Soccer provoque une vive polémique entre fans de toujours et pro-ISS extrémistes, prompts à brûler ce qu'ils ont adoré. Mais c'est un peu un faux problème puisque, ISS n'ayant pas été encore adapté sur MD, FIFA reste la seule référence.

Elwood

éditeur	ELECTRONICARTS
genre	SIMU. DE FOOT
joueur(s)	1 A 4
sauvegarde	OUI
continue	OUI
difficulté	PARAMETTRABLE
durée de vie	ASSEZ LONGUE
prix	Ⓐ Ⓑ Ⓒ Ⓓ Ⓔ Ⓕ

90%

PLAYER FUN 75%

en résumé

Légèrement relooké et bourré de nouvelles options géniales, FIFA 96 garde tout son charme mais aussi quelques-uns de ses défauts de jeunesse.

GRAPHISME 90%
Plutôt réussi, on dispose d'une vue claire du terrain et des joueurs.

ANIMATION 85%
Belle palette de mouvements des joueurs, mais les déplacement sont parfois lents.

SON 88%
Bonne ambiance dans le stade, les musiques aussi sont sympa.

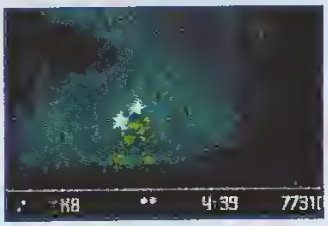
JOUABILITÉ 83%
Comme toujours, elle est un peu trop assistée. Sinon, les joueurs répondent bien.

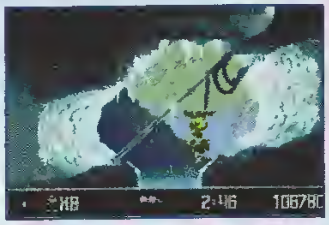
VECTORMAN

Megadrive

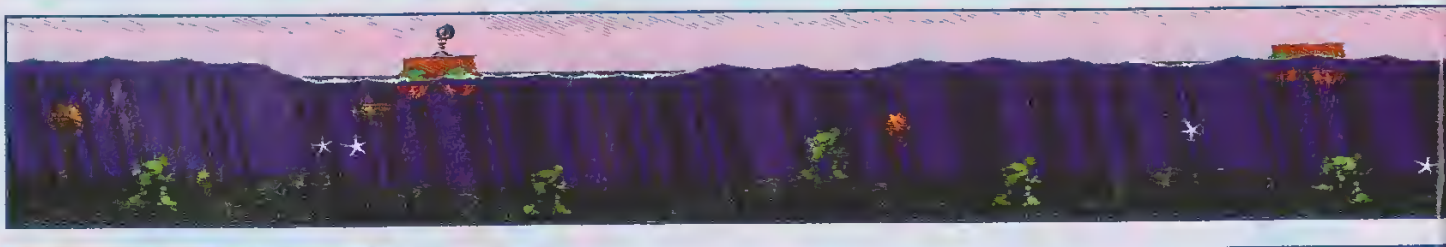
Difficile de faire du grand art sur 16 bits en ce moment. Quand, de surcroît, il s'agit d'un petit nouveau, c'est avec une pointe d'appréhension que nous l'accueillons. Mais Vectorman est là pour nous rassurer.

Vectorman est le type même de jeu sur lequel il ne faut pas avoir d'a priori. Si on se limite à l'écran titre, on éteint la console immédiatement : c'est une horreur (on dirait presque les rubriques de Bubu). Heureusement, ce nouveau venu dans le monde vidéo ludique détient de nombreux avantages dans sa besace. Vectorman ressemble à Megaman : de la plate-forme mâtinée de tir, avec une flopée d'armes différentes. La ressemblance s'arrête toutefois là : ce soft est beaucoup moins enfantin. L'action se déroule après l'apocalypse dans des décors travaillés d'une qualité rare. Les animations du héros comme des ennemis sont des modèles du genre.





TRANSFORMATIONS
Grâce à certaines options, Vectorman se métamorphose, ce qui lui permet l'accès à de nombreux passages secrets.



CE ROBOT TIENT LA FORME

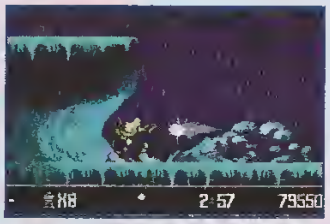
Par ailleurs, Vectorman, drôle de robot formé de boules, subit une multitude de transformations (bombe, perceuse...). Là aussi, l'animation se révèle être d'une rapidité déconcertante. Seule la jouabilité fait défaut dans certaines situations (tir en diagonale) ; mais cette lacune vient essentiellement de la manette.

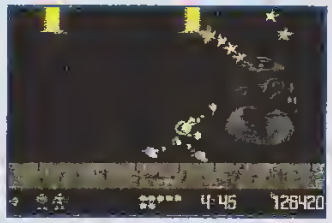
Il est vraiment rigolo, ce perso ! Lorsque vous sautez, une deuxième pression vous mettra un « turbo » sous les pieds...

VECTORMAN

C'EST QUOI ?

Étudier le déplacement des boss n'est pas une mince affaire, car ils se transforment sans cesse et ont tendance à vous suivre. Mais en fait, ils ne sont pas indestructibles...





D'un coup, la vision se brouille en passant sous une cascade (à moins que ce ne soit une tempête de neige !). Bonne idée...

Pour résumer objectivement : non, le concept n'est pas révolutionnaire ; non, le scénario ne fait pas preuve d'une originalité débridée (il s'agit seulement de tuer les méchants !) ; oui, les niveaux sont truffés de boss et de bonus, comme à l'accoutumée... Mais quel plaisir de trouver un jeu aussi efficace, aussi bien réalisé et aussi rapide. Force est donc de saluer Sega, qui — malgré la sortie récente de sa Saturn — continue d'alimenter sa 16 bits en titres de qualité.

Caliméro

éditeur	SEGA
genre	PLATE-FORME/TIR
joueur(s)	1
sauvegarde	NON
continue	NON
difficulté	ASSEZ DIFFICILE
durée de vie	LONGUE
prix	A B C D E F

90%

PLAYER FUN 90%

en résumé

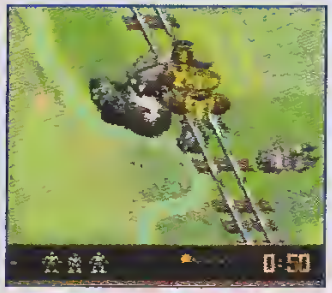
Un Megaman post-apocalyptique de très bonne facture. Pas révolutionnaire mais très solide.

COMME UN POISSON DANS L'EAU !

Avant de se jeter à l'eau, le gars Vector se promène sur un rivage infesté de mines et de bestioles peu marines...

A la pêche aux points !

Petite parenthèse « reposante » dans cette action soutenue : les bonus stages. D'une vue de dessus, vous devez en découdre avec un ou plusieurs ennemis pour le moins collants. Une fois le principe compris, les exterminer ne devrait pas poser de problèmes (reste à comprendre le principe !). Enchaînez les tirs et les sauts pour vous débarrasser de cette bestiole qui vous empêche de progresser sur les rails. Une fois de plus, vous aurez droit à un aperçu des qualités graphiques de cette cartouche. Dommage que l'intérêt de ces tableaux bonus se limite à récolter des points...



GRAPHISME 86%
Sans coups d'éclat mais au dessus de la moyenne.

ANIMATION 90%
Fluide et rapide : voilà qui fait drôlement plaisir à voir...

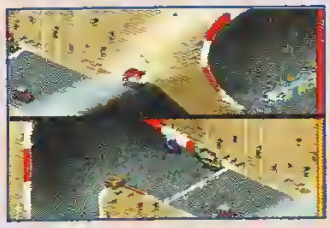
SON 78%
Succession de bruits de tirs sur musique techno : agaçant !

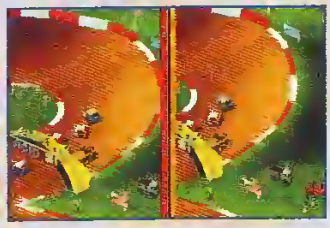
JOUABILITÉ 80%
En dehors des quelques problèmes pour tirer en diagonale, il n'y a rien à dire.

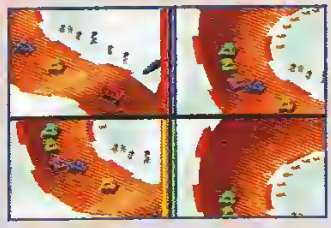
SUPER SKIDMARKS

Megadrive

Dans la veine des productions Codemasters, Super Skidmarks n'offre pas de prouesse technique particulière mais mise sur le plaisir de jeu. Un investissement intéressant pour ceux qui privilégient le fond sur la forme.







ON JOUE COMME ON AIME !

Pour une fois, il y en a pour tous les goûts : à deux, les joueurs peuvent choisir la vue qui leur convient (1 et 2), à quatre (3), ils s'affrontent sur le même écran ou en écran splitté. Autre plus : pas besoin d'adaptateur quatre joueurs, il suffit de brancher les manettes sur la cartouche...

Super Skidmarks nous vient tout droit de l'Amiga, support sur lequel il a déjà fait un petit carton. Pourtant, il n'est pas impressionnant d'un point de vue technique, ce qui provoquait de la part des visiteurs qui venaient me regarder jouer des réflexions du genre : « V'là Le Flou qui nous ressort à une vieillerie. » Ou encore : « Il est bien ton jeu Master System ». Certes, vu de l'extérieur, le jeu ne paie pas de mine mais une fois le paddle en main, les choses changent. Il faut dire que Skidmarks est particulier : pour gagner, il faut piloter et apprendre à gérer les dérapages à la perfection. Bref, il s'agit de connaître chaque circuit sur le bo

cela, ce jeu plaira
courses automob
championnats pro
circuits. À chaque
respondent une v
et donc des sens
Super Skidmarks p
à quatre joueurs
(deux ports paddl
sont intégrés à la
est alors splitté er
ce qui entraîne
la route médiocre

Les croisements peuvent se être dangereux. Mais aucun risque de se tromper de route : des barrières invisibles vous arrêtent.

Les avis de Milouse, Bubu et Chon

MILOUSE :« Super Skidmarks est à l'origine sorti sur Amiga. Il fut l'un des derniers jeux à me faire regretter la mise au placard de ma machine. Aujourd'hui, cette nouvelle version me fait regretter d'avoir mis à son tour ma Megadrive dans le même placard (il est immense !). Car il s'agit d'un soft aussi simple que prenant, qui se joue à quatre, et mérite amplement de figurer dans la cour des Micro Machines. C'est tout dire... »

BUBU : « Skidmarks est le genre de soft sympa à jouer seul, et très fun à plusieurs. Seul, il n'a pas une durée de vie extraordinaire, mais dès que les potes se ramènent à la maison, c'est parti pour des heures de jeu. Le type de jeu que l'on a envie de ressortir tout le temps. »

CHON : « Skidmarks me rappelle à la fois Off Road et Micro Machines dans le principe, et Power Drive (Super Nintendo) pour le style de pilotage, tout en dérapages. Bien que les graphismes ne soient pas très beaux et qu'une pile de sauvegarde eût été la bienvenue, le fun est de la partie. »

Megadrive

SUPER SKIDMARKS

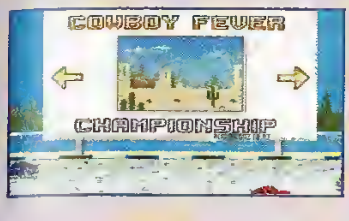
éditeur: CODEMASTERS
genre: COURSE
joueur(s): 1 A 4
sauvegarde: MOTS DE PASSE
continue: NON
difficulté: BALÈZE
durée de vie: TRES LONGUE
prix: A B C D E F

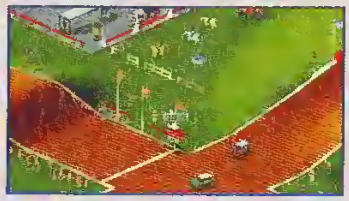
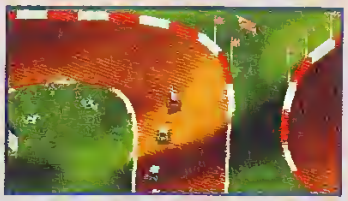
86%

PLAYER FUN 88%

LE CHAMPIONNAT

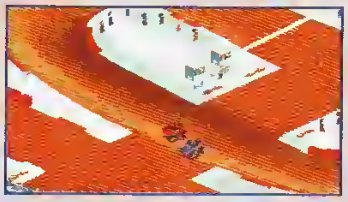
Quatre championnats de six circuits. Vous devez arriver parmi les quatre premiers, le temps de trois circuits. Après, il faudra impérativement être LE premier !



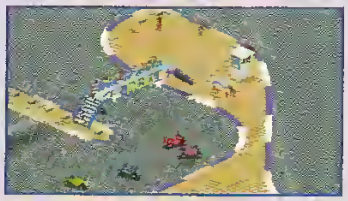
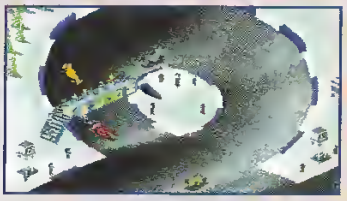
PRO LEAGUE

Là encore, quatre championnats de six circuits. Mais cette fois, les pistes sont nettement plus complexes dans leur conception.



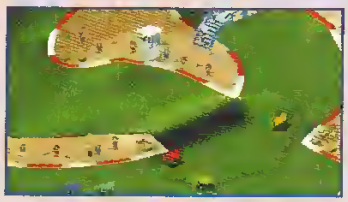
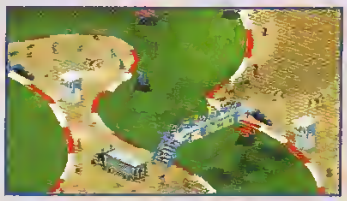
ACID GRAND PRIX

Dans ce championnat, vous pilotez des voitures de F1. Adhérence à la route maximale et vitesse grand V. Les sensations sont au rendez-vous !

BOVINE WARRIOR

Originale, cette course de vache sur roulettes ! L'adhérence est très faible et l'herbe grasse n'arrange rien. Très, très difficile !

En résumé

Super Skidmarks a laissé de côté les turbos, missiles et autres options. Le résultat paraît austère mais il convaincra les amateurs de pilotage.

circuit sur le bout des doigts. En cela, ce jeu plaira aux puristes des courses automobiles. Il comporte six championnats proposant chacun six circuits. À chaque championnat correspondent une voiture particulière et donc des sensations différentes. Super Skidmarks peut se jouer de un à quatre joueurs sans adaptateur (deux ports paddle supplémentaires sont intégrés à la cartouche). L'écran est alors splitté en autant de partie, ce qui entraîne une visibilité de la route médiocre. On peut aussi concourir à quatre sur le même écran et les joueurs qui se traînent subiront une pénalité de temps. Concernant le jeu à deux, là aussi vous aurez le choix entre plein écran et écran splitté. Je n'émettrai que deux réserves : primo, c'est un jeu très difficile et il faut s'accrocher pour avoir la joie de piloter dans les autres championnats. Secundo, il faudra noter vos temps sur des bouts de papier car il n'y aura pas de pile de sauvegarde !

Le Flou

GRAPHISME 70%
Des petits détails dans la foule et sur les circuits égayent un tableau un peu triste.

ANIMATION 85%
Bonne gestion des scrollings. Les voitures bondissent et dérapent de façon réaliste.

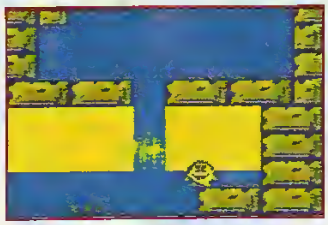
SON 50%
Petite musique d'intro, bruits de tondeuse, de dérapage et de klaxons. Trop austère.

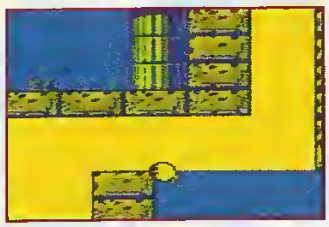
JOUABILITÉ 95%
Si vous percutez les murs, c'est uniquement parce que vous êtes mauvais.

PAC IN TIME

Game Boy

Pour son come-back, Pac Man nous a réservé une surprise. Il est certes toujours question de pastilles et de fantômes, mais le reste n'a plus grand-chose à voir avec l'original. Ici, on saute, on tire, et on s'accroche au plafond pour se balancer...





HISTOIRE D'EAU

Un exemple de manipulation : tirez plusieurs boules de feu pour détruire la pierre. Un trou apparaît dans la cuve d'eau, qui se déverse dans la pièce où se trouve Pac Man. Celui-ci peut atteindre un endroit qui lui était inaccessible. Mais c'est juste un exemple, n'allez pas croire que ce jeu fait l'apologie du remplissage.

Ça faisait un moment que je n'avais pas trouvé un jeu aussi séduisant sur Game Boy. Depuis Donkey Kong Land, quel ennui ! Bon OK, c'est pas si vieux, mais j'en rajoute un peu dans le but avoué de présenter Pac in Time sous le meilleur angle possible. Car ce jeu m'a plu... Il s'agit d'un plate-forme bien pensé, plutôt joli, et jouable. En plus, il possède une touche d'originalité pour le même prix...

Le joueur dirige Pac Man qui doit atteindre la sortie de quelques dizaines de niveaux, pas très grands rassurez-vous. Pour cela, il devra passer quelques obstacles plus ou moins compliqués (portes, mécanismes...), tout en évitant les pacifiques. L'orig... la possibilité d... spéciale parmi q... l'avoir acquise ! ... ser successivem... tirer des boule... nager, et enfin jo... à une corde adh... ser et tirer cons... des actions qui p... volonté (j'enter... accourt !).

Au départ, quelq... sent pour complé...

Ici, on rase gratis

Il y a un scénario dans Pac In Time. En gros, les fantômes, éternels ennemis de Pac Man, lui ont jeté un sort qui le réexpédie dans son passé, en 1975. Le but du jeu est d'atteindre la sortie qui se trouve dans un château. « Mais pourquoi nous raconte-t-il tout ça, ce mec ? » Juste pour rire, mais lisez donc la suite. Il y a quelques années, un jeu de plate-forme mignon était apparu sur PC, Fury of the Furries, développé par les Français d'Atreïd Concept. On y dirigeait une boule de poils : pas d'histoire de Pac Man dans l'affaire. En adaptant son jeu sur console, Atréïd y a ajouté le perso fétiche de Namco ! Quelques graphismes ont changé, un nouveau scénario a été concocté, et zou... on emballe le tout et on vend une boîte avec la tronche de Pac Man. Forcément ça marche mieux ! Et ça prouve que, comme souvent, le scénario n'a aucune importance dans le jeu !

La corde est de loin l'outil le plus fun que Pac Man puisse trouver. On ne se lasse pas de s'y balancer.

Comme je vo... les niveaux n... pastilles qu... semble un pe... la demi-douz... binant inte...

TO SWIM OR NOT TO SWIM : TELLE EST LA QUESTION

Comme je vous l'ai révélé (à vous et à vous seuls parce que, au fond, vous m'êtes bien sympathiques), les niveaux ne sont pas immenses. Dans celui que vous voyez ici, vous croiserez deux ennemis, quelques pastilles qu'il n'est même pas indispensable de ramasser, deux bifurcations, et le tour sera joué. Ça semble un peu trop basique tout ça... Heureusement, il n'y a pas deux niveaux qui se ressemblent. Avec la demi-douzaine d'actions que Pac Man est capable de réaliser, il y a en effet de quoi faire en les combinant intelligemment. Bref, si quelques stages sont un peu fades, la variété nous les fait oublier.

tout en évitant des animaux peu pacifiques. L'originalité, donc, vient de la possibilité d'utiliser une action spéciale parmi quatre, à condition de l'avoir acquise ! Pac Man devra utiliser successivement ses capacités à tirer des boules de feu, creuser, nager, et enfin jouer les Tarzan grâce à une corde adhésive. Sauter, pousser et tirer constituent en revanche des actions qui peuvent s'effectuer à volonté (j'entends déjà Bubu qui accourt !).

Au départ, quelques secondes suffisent pour compléter un niveau, mais les ennemis se multipliant rapidement et les passages nécessitant toujours plus de réflexion, vous devrez par la suite effectuer de nombreux essais avant de conclure chaque level.

Passée la prise en main nécessaire à la maîtrise des sauts (un peu déroutants) et la gestion de la corde, on prend vraiment son pied en jouant à Pac in Time. Et c'est la meilleure raison qui justifie l'acquisition de cette cartouche.

Milouse,
perd pas ses poils, lui...

Game Boy

PAC IN TIME

éditeur
NAMCO

genre
PLATE-FORME

joueur(s)
1

sauvegarde
MOTS DE PASSE

continue
ILLIMITÉ

difficulté
PROGRESSIVE

durée de vie
INTERESSANTE

prix
A B C D E F

PLAYER FUN 90%

90%

En résumé

La production Game Boy s'étant un peu ralentie ces derniers temps, on est ravi de voir débarquer un bon plate-forme, parfaitement adapté à la machine.

GRAPHISME 82%
Bien, bon... bah, c'est que bof mais bon, ça va quoi !

ANIMATION 87%
Très bien sur Super Game Boy, l'action est un peu floue sur GB.

SON 89%
OK c'est personnel, mais les musiques, je les trouve cooool, moi.

JOUABILITÉ 91%
On se fait plaisir, et puis on s'énerve un peu aussi quand c'est difficile.

AVANT

ON JOUAIT AVEC ÇA...

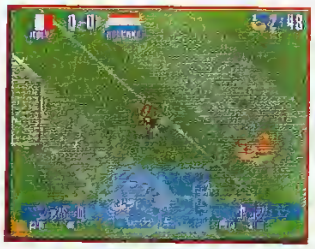
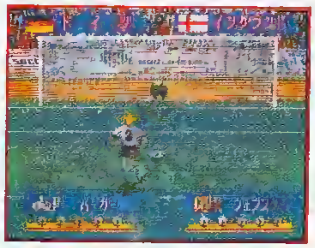
36 15
LUDI GAMES

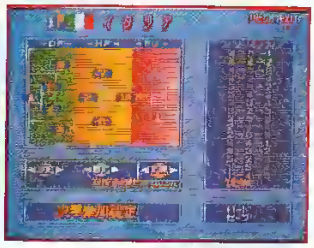
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

LA SUITE DE
METTRE TOU
SO COMMEN

- ▲ 36 É
- ▲ 16 F
- ▲ 8 ST
- ▲ 2D J
- ▲ 9 NI
- ▲ POSS
- ▲ POSS
- ▲ POSS
- ▲ DE N
- ▲ DIFFÉ

...MAIS LES MEILLEURS JOUENT AVEC ÇA!



LA SUITE DE INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER EST ENFIN ARRIVEE SUR SUPER NINTENDO ! INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE, PARRAINE PAR BERNARD LAMA, VA METTRE TOUS LES AUTRES JEUX DE FOOT SUR LA TOUCHE GRÂCE À QUARANTE NOUVELLES CARACTÉRISTIQUES ET PERFECTIONNEMENTS PAR RAPPORT À L'ORIGINAL, AVEC PLUS DE 50 COMMENTAIRES DIFFÉRENTS !

- ▲ 36 ÉQUIPES COMPOSÉES DE JOUEURS CÉLÈBRES,
- ▲ 16 FORMATIONS,
- ▲ 8 STRATÉGIES, MODIFIABLES EN COURS DE JEU
- ▲ 20 JOUEURS,
- ▲ 9 NIVEAUX TECHNIQUES
- ▲ POSSIBILITÉ DE JOUER À 4 AVEC UN ADAPTATEUR,
- ▲ POSSIBILITÉ DE METTRE UN JOUEUR EN FORMATION D'ATTAQUE ON / OFF
- ▲ POSSIBILITÉ DE MARQUAGE INDIVIDUEL, DU JAMAIS VU SUR UN JEU 16 BITS
- ▲ DE NOUVELLES STRATÉGIES DE JEU : COMBINAISONS DE PASSES ET NOUVEAUX STYLES DE TACLES
- ▲ DIFFÉRENTES RÉCUPÉRATIONS DE BALLES AVEC LE GARDIEN DE BUT EN MANUEL...

THE DAEDALUS ENCOUNTER

3DO THE DAEDALUS ENCOUNTER

éditeur
PANASONIC

genre
FILM INTERACTIF

joueur(s)
1

sauvegarde
OUI

continue
OUI

difficulté
VARIABLE

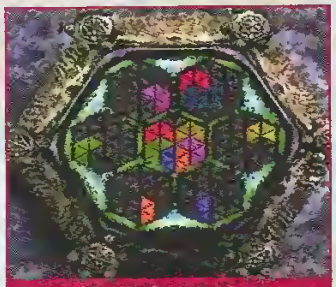
durée de vie
ÉLEVÉE

prix
A B C D E F

Dans la veine de Night Trap et autres Tomcat Alley, un nouveau film interactif fait son apparition. Grosse nouveauté : ce n'est pas une actrice de série Z mais la sublime Tia Carrere qui y tient la vedette.

Dans ce « jeu-film » à la Alien, votre rôle consiste à aider Ari (alias Tia) et Zack dans l'exploration d'un vaisseau extraterrestre. Vous sillonnez les salles de l'épave, plus somptueuses les unes que les autres, afin de retrouver cinq boules représentant les cinq planètes du système solaire. Daedalus Encounter est un jeu — hélas en anglais — où règnent en maîtres le son et l'image. Cela dit, le joueur est plus spectateur qu'acteur. Son action, entre deux séquences vidéo, se limite à appuyer sur un bouton à un moment précis ou à résoudre de petits casse-tête. Bref, Daedalus est un film interactif réussi dans son genre mais qui ne convertira personne. Les amateurs maîtrisant l'anglais oral craqueront pour ses belles images et son ambiance classieuse. Les autres lui reprocheront son manque d'interactivité, souvent frustrant.

Magic Sam



Vous serez très souvent amener à résoudre de petits casse-tête comme celui-ci.

PLAYER FUN 75%

en résumé

Une belle aventure, une actrice craquante et des animations à couper le souffle. Dommage que le joueur n'y prenne pas une plus grande part.

83%

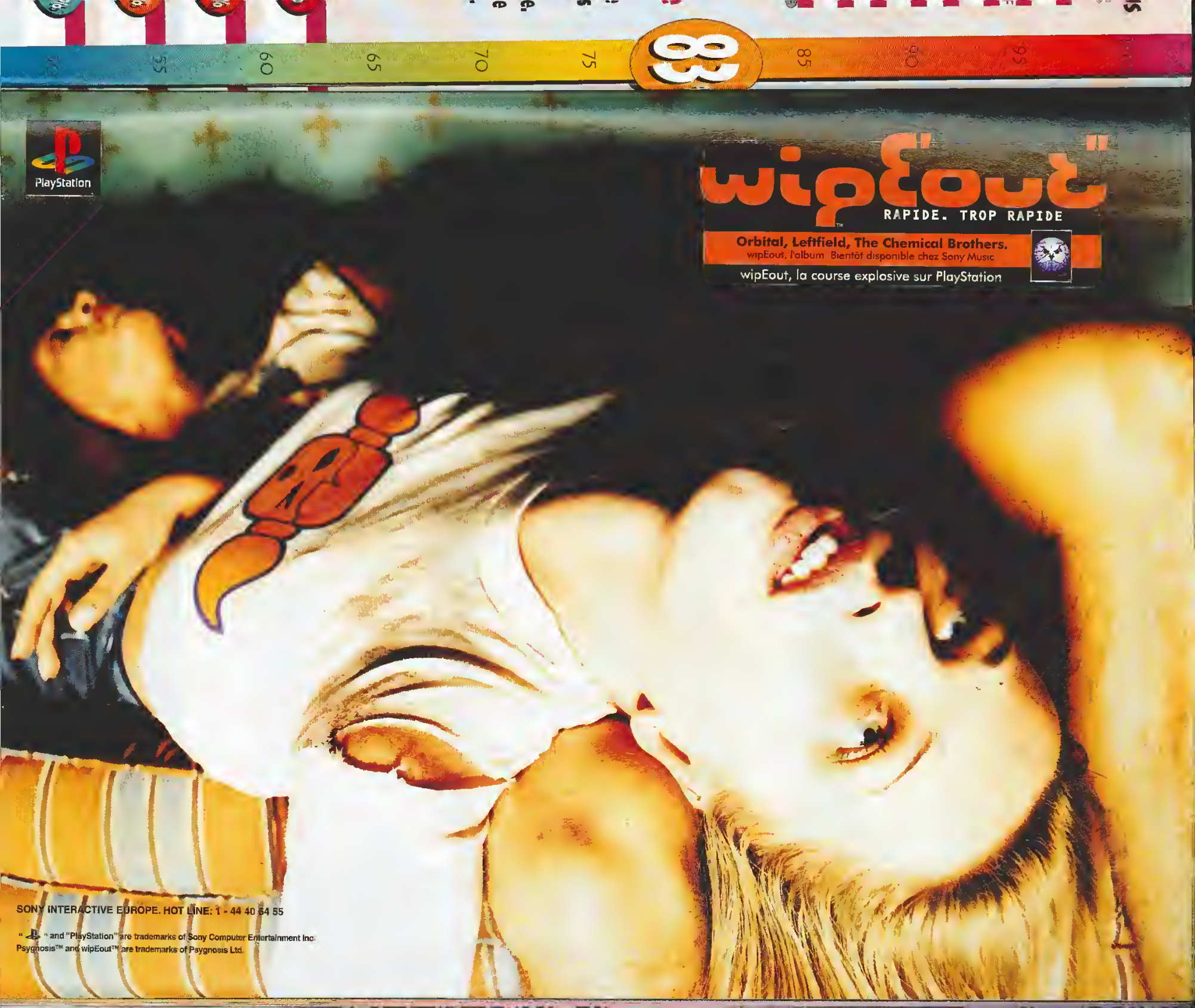
Voici les personnages de cette aventure : Ari (Tia Carrere) et Zack (Christian Bocher).

GRAPHISME 95%
Un des points forts du jeu avec ses séquences vidéo de grande classe.

ANIMATION 90%
Tout est parfaitement fluide, laissez-vous donc charmer.

SON 85%
Les séquences vocales sont fabuleuses (mais en anglais !).

JOUABILITÉ 50%
Le joueur n'intervient que de temps à autre.


PlayStation
wipEout
RAPIDE. TROP RAPIDE
Orbital, Leftfield, The Chemical Brothers.
wipEout, l'album Bientôt disponible chez Sony Music
wipEout, la course explosive sur PlayStation
SONY INTERACTIVE EUROPE. HOT LINE: 1 - 44 40 64 55
" " and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
Psygnosis™ and wipEout™ are trademarks of Psygnosis Ltd.

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : (16) 20 90 72 22 ... Fax : (16) 20 90 72 23

ESPACE 3 games

Super Nintendo

→ SUPER GAME BOY 299 F

ACTRAISER 2	299,00
ADDAMS FAMILY VALUE	399,00
BATMAN FOR EVER	399,00
BLACK HAWK	249,00
DEMOLITION MAN	349,00
DIRT RACER	299,00
DOOM	**499,00**
DRAGON BALL Z 3 : L'ULTIME MENACE	489,00
DONKEY KONG COUNTRY	449,00
EARTH WORM JIM	399,00
FEREMAN FOR REAL	349,00
FIFA SOCCER 96	**399,00**
FIREMEN	349,00
ILLUSION OF TIME + GUIDE	449,00
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER	399,00
JOHN MADDEN 96	449,00
JUNGLE STRIKE	369,00
JUDGE DREDD	349,00
JUSTICE LEAGUE	299,00
KILLER INTINCT	**499,00**
LE LIVRE DE LA JUNGLE	249,00
LE RETOUR DU JEDI	**299,00**
LOBO	TEL
MANCHESTER UNITED FOOTABALL	399,00
MEGAMAN X2	489,00
MICROMACHINE 2	399,00
MORTAL KOMBAT 3	**479,00**
NBA LIVE 96	**399,00**
NFL QUATERBACK 95	299,00
NFL QUATERBACK 96	449,00
NHL 96	399,00
NIGEL MANSEL INDY	249,00
OBELIX	449,00
PRIMAL RAGE	449,00
SECRET OF MANA + GUIDE	449,00
SUPER TURRICAN 2	399,00
SPIDERMAN TV	299,00
STAR GATE	299,00
SUPER BOMBERMAN 3	399,00
THEME PARK	399,00
TIME COP	399,00
TOTAL FOOTBALL	399,00
VAL D'ISERE CHAMPIONSHIP	249,00
WEAPONLORD	449,00

Genial !!!
- NECESSITE UN ADAPTATEUR 60 HZ AD29 TURBO : PRIX 99 F ➥ AVEC UN JEU ACHETE : 49 F
  ➥ AVEC DEUX JEUX ACHETES : GRATUIT

Promos

MICKEYMANIA	**169,00**
CANNON FODER	199,00
CLAYMATE	99,00
DAFFY DUCK	99,00
DINO DINNIS SOCCER	149,00
DOUBLE DRAGON	149,00
DRAGON	149,00
EQUINOX	199,00
F1 POLE POSITION	199,00
GHOUL PATROL (ZOMBIES 2)	199,00
HYPER V BALL	199,00
JIMMY CONNORS	149,00
JOHN MADDEN 95	199,00
JURASSIC PARK 2	199,00
LEGEND	149,00
LEMMINGS 2	199,00
LORD OF THE RING	**199,00**
MARIO WORLD	169,00
MARIO KART	**199,00**
MARIO ALL STAR	199,00
MARKO'S MAGIC FOOTBALL	149,00
MEGAMAN X	**199,00**
MICHAEL JORDAN ADVENTURE	149,00
MICRO MACHINES	199,00
NBA JAM TE	249,00
PSG SOCCER	199,00
RISE OF THE ROBOT	**99,00**
ROBOCOP US TERMINATOR	199,00
SAILOR MOON R	**99,00**
SHAQ FU	149,00
STARWING	99,00
STUNT RACE FX	199,00
SUPER INDIANA JONES	199,00
SUPER KICK OFF	129,00
SUPERMAN	**99,00**
SUPER METROID	199,00
SUPER PUNCH OUT	**199,00**
SUPER R TYPE	99,00
SUPER TENNIS	99,00
SYNDICATE	199,00
TINY TOON	129,00
TRUE LIES	249,00
VORTEX	**99,00**
WING COMMANDER 2	149,00
WORLD CUP USA 94	199,00
WWF RAW	299,00
ZOMBIES	**99,00**

Megadrive

ALIEN SOLDIER (EUR)	399,00
ASTERIX ET LE POUVOIR DES DIEUX	399,00
BATMAN FOR EVER (EUR)	**349,00**
BATMAN ET ROBIN (EUR)	349,00
COSMIC ZONE (EUR)	399,00
DEMOLITION MAN (EUR)	299,00
DRAGON BALL Z (JAP)	299,00
ECCO THE DOLPHIN 2	299,00
FEVER PITCH SOCCER (EUR)	399,00
FIFA SOCCER 95 (EUR)	**249,00**
FIFA SOCCER 96 (EUR)	**349,00**
FOREMAN FOR REAL (EUR)	299,00
JOHN MADDEN 95	349,00
JOHN MADDEN 96 (EUR)	399,00
JUDGE DREDD (EUR)	**349,00**
JUSTICE LEAGUE (EUR)	349,00
LIGHT CRUSADER (EUR)	429,00
LOBO (EUR)	**449,00**
MORTAL KOMBAT 3 (EUR)	**429,00**
MICRO MACHINE 96 (EUR)	399,00
NBA JAM T.E (EUR)	**249,00**
NBA LIVE 95 (EUR)	249,00
NBA LIVE 96 (EUR)	**369,00**
NFL QUATER BACK 96 (EUR)	399,00
NHL 96 (EUR)	369,00
NHLPA 95 (EUR)	249,00
PETE SAMPRAS 96 (EUR)	379,00
PGA TOUR GOLF 3 (EUR)	249,00
PHANTASY STAR 4 (USA)	590,00
RUGBY WORLD CUP (EUR)	249,00
SAMOURAI SHOWDOWN (EUR)	399,00
SPIROU (EUR)	399,00
STREET RACER (EUR)	349,00
SYNDICATE (EUR)	249,00
TOTAL FOOTBALL	349,00
TRUE LIES (EUR)	**199,00**
URBAN STRIKE (EUR)	**249,00**
VIRTUA RACING (EUR)	499,00
WEAPON LORD (EUR)	429,00

- ADAPTATEUR POUR CARTOUCHES JAP/AMERICAINES : 99 F
  ➥ AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 49 F
  ➥ AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETEES : GRATUIT
- ADAPTATEUR 60 HZ MEGAKEY POUR CARTOUCHES USA OU JAP : 149 F
  ➥ AVEC UN JEU ACHETE : 49 F

Super NES USA

→ SUPER NES USA
+ Prise péritel
+ 1 manette 690 F

BONKERS (MICKEY)	199,00
CHRONO TIGGER	**549,00**
EARTH BOND + GUIDE	**495,00**
FINAL FANTASY 3	**499,00**
FIRE STRIKER	199,00
KING ARTHUR THE KNIGHTS	499,00
OGRE BATTLE	495,00
ROBOTREK	495,00
SAMOURAI SHOWDOWN	449,00
SECRET OF EVERMORE	**499,00**
SECRET OF THE STAR	449,00
SOUL BLAZER II : ILLUSION OF GAIA	299,00
SUPER MARIO WORLD 2	**499,00**
TETRIS 2	249,00

Promos

PRINCE OF PERSIA	149,00
SUPER SOCCER SHOOT OUT	299,00
SUPER TURICAN	**99,00**
WARIO WOODS	199,00
X ZONE (SUPERSCOPE)	**49,00**

Megadrive

Promos

AERO THE ACROBAT (EUR)	99,00
ATOMIC RUNNER (EUR)	99,00
BATMAN RETURN (EUR)	149,00
BLOOD SHOT (EUR)	149,00
BUBSY (EUR)	129,00
BUBSY 2 (EUR)	169,00
DRAGON (EUR)	149,00
ETERNAL CHAMPION (EUR)	149,00
JAMES POND 3 (EUR)	99,00
LEMINGS 2 (EUR)	169,00
LETAL ENFORCER + PISTOLET (EUR)	199,00
LOTUS 2 TURBO CHALLENGE (EUR)	129,00
MICKEYMANIA (EUR)	169,00
MORTAL KOMBAT II (EUR)	199,00
MR NUTZ (EUR)	149,00
NBA JAM (EUR)	149,00
NFL QUATERBACK 95 (EUR)	199,00
PETE SAMPRAS (EUR)	**149,00**
PITFALL (EUR)	199,00
RISE OF THE ROBOT (EUR)	99,00
SHAO FU (EUR)	169,00
SPIDERMAN TV (EUR)	199,00
STAR GATE (EUR)	199,00
SUPER KICK OFF (EUR)	99,00
TALMIT ADVENTURE (EUR)	99,00
TRUE LIES (EUR)	199,00
TWO CRUDE DUDES (EUR)	99,00
WORLD CUP USA 94 (EUR)	149,00

Super Famicom

DRAGON BALL Z 4 : ACTION GAME 3	299,00
DRAGON BALL Z 5 (AVENTURE)	399,00
DRAGON BALL Z 6 (AVENTURE 2)	599,00
NOSFERATU	**299,00**
SEIKEN DENTSETSU 3 (SECRET OF MANA 2)	690,00

Promos

DRAGON BALL Z4 : ACTION GAME 3	**299,00**
DRAGON BALL Z5 (aventure)	**399,00**
FATAL FURY SPECIAL	**299,00**
RAMNA 1/2 4	**149,00**
SPACE ACE	99,00

Virtual Boy

VIRTUAL BOY + 1 JEU	1290,00
GALACTIC PINBALL	299,00
JACK BROTHERS	299,00
MARIO TENNIS	299,00
PANIC BOMBER	299,00
RED ALARM	299,00
SPACE SKASH	299,00
TELEROBOXER	299,00
VERTICAL FORCE	299,00
VIRTUAL GOLF	299,00
VIRTUAL TETRIS	299,00

Accessoires

- → 2 MANETTES SANS FIL PRO6 299 F
- → SUPER ADVANTAGE ASCII 149 F
- → MANETTE ASCII 99 F
- → ACTION REPLAY pour SUPER NINTENDO ou MEGADRIVE 395 F
- → ADAPTATEUR MULTI JOUEURS pour SUPER NINTENDO 129 F
- → ADAPTATEUR MULTI JOUEURS pour MEGADRIVE 199 F

SUPER GAME MAGE → 379 F

Articles DBZ

BATTLE COLLECTION 1 a 9	79 F
10 à 16	129 F
STICKERS	5 F
MANGA	35 F
MANGA COULEUR	79 F
PUZZLE 500 PIECES	99 F
RAMICARDS à partir de	5 F
T SHIRT	79 F
HERO COLLECTION 4	30 F / sachet
CASQUETTE	59 F
SHORT	99 F
LOT DE 3 SLIPS	59 F
TRADING CARTE (SACHET DE 12)	50 F

CASSETTES VIDEO FRANCAISE
N° 4 à 11 → 129 F
DRAGON BALL LE FILM → 129 F

Sega 32 X

→ SEGA 32X 890 F

COSMIC CARNAGE	399,00
DOOM	399,00
NBA JAM TE	349,00
SPACE HARRIER	399,00
STAR WARS	399,00
SUPER MOTOCROSS	399,00
VIRTUA FIGHTER	449,00
VIRTUA RACING DE LUXE	399,00
WWF RAW	349,00

PARIS
12, bd Voltaire
75011 PARIS : M° Voltaire
Tél : (1) 48 05 42 68

LILLE
2, rue Faidherbe
Tél : (16) 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : (16) 20 57 84 82

STRASBOURG
6, rue de Noyer
Tél : (16) 88 22 23 21

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél : (16) 27 97 07 71

ESPACE 3 games

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél : (16) 20 90 72 22 ... Fax : (16) 20 90 72 23

PARIS
128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : (1) 48 05 42 88

LILLE
2, rue Faidherbe
Tél : (16) 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : (16) 20 57 84 82

STRASBOURG
6, rue de Noyer
Tél : (16) 88 22 23 21

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél : (16) 27 97 07 71

3DO

→ 3DO PAL FZ10- (Plein écran fanctianne avec tous les jeux) + ALONE IN THE DARK (françois) + TOTAL ECLIPSE 2.590 F
→ 3DO PAL GOLDSTAR + FIFA + ALONE IN THE DARK 2.590 F

ALONE IN THE DARK (VOIX FRANCAISE)	299,00	JOYPAD 6 BOUTONS	299,00	ROAD RASH	349,00
ALONE IN THE DARK 2 (VF)	369,00	JOYPAD PANASONIC	299,00	SAMPLER 2 10 DEMOS	
BLADE FORCE	349,00	KILLING TIME	349,00	+TEST MEMOIRE 15 mn	79,00
BURNING SOLDIER	299,00	KING DOM THE FAR REACHES	349,00	SAMOURAI SHODOWN	349,00
CANON FODDER	375,00	LOST EDEN	299,00	SAMPLER 3	79,00
CORPSE KILLER	299,00	MEGA RACE	299,00	SEAL OF PHARAO	375,00
CREATURE SHOCK	375,00	MAGAZINE + DEMO	50,00	SHERLOCK HOLMES	249,00
DAEDALUS ENCOUNTER	375,00	MICROCOSME	299,00	SHOCK WAVE	349,00
DEMOLITION MAN	299,00	MINTEASER (ADULT)	279,00	SHOCK WAVE	
DRAGON LORE	375,00	MYST	375,00	OP JUMPGATE	279,00
FIFA SOCCER	349,00	NEED FOR SPEED	349,00	SLAM AND JAM 95	369,00
FLIGHT STICK (POUR SIMULATION)	590,00	NOVASTORM	349,00	SPACE HULK	369,00
FLYING NIGHTMARE	369,00	OFFWORLD INTERCEPTOR	349,00	SPACE PIRATE	299,00
GEX	299,00	OUT OF THIS WORLD	199,00	STAR BLADE	349,00
GRIDDERS	299,00	PATANIK	199,00	SUPER STREET FIGHTER 2	349,00
GUARDIAN WAR	249,00	PANZER GENERAL	349,00	SUPREME WARRIDR	375,00
HELL	349,00	PEEBLE BEACH GOLF	199,00	SYNDICATE	375,00
IMMERCENARY	249,00	PISTOLET	349,00	THEME PARK	375,00
IRON ANGEL OF THE APOCALYPSE	299,00	QUARANTINE	299,00	TOTAL ECLIPSE	299,00
		REBELL ASSAULT	349,00	TWISTED	99,00
		RETURN FIRE	349,00	WAY OF THE WARRIOR	199,00
		RISE OF THE ROBOT	199,00	WING COMMANDER 3	369,00

Jaguar

→ JAGUAR VERSION FRANCAISE + CIBERMORPH 990 F
→ CD JAGUAR + JEUX 1290 F

BRUTAL SPORT FOOTBALL	299,00	FLASH BACK	399,00	SENSIBLE SOCCER	399,00
BURN OUT	399,00	FLIP OUT	349,00	SYNDICATE	399,00
CANNON FODDER	399,00	HOVER STRIKE	349,00	THEME PARK	449,00
CHECKERED FLAG II	299,00	KASUMI NINJA	399,00	ULTRA VORTEX	399,00
CLUB DRIVE	149,00	PINBALL FANTASIES	349,00	VAL D'ISERE	349,00
DOUBLE DRAGON 5	349,00	POWER DRIVE	449,00	ZOOL 2	349,00
DRAGON LA VIE DE BRUCE LEE	299,00	RAYMAN	449,00	MANETTE	299,00

Playstation

→ PLAYSTATION (EU8) + 1 MANETTE 2099 F
→ PLAYSTATION (JAP) + 1 JEU AU CHOIX PAL RV8 PLEIN ECRAN 2990 F
→ ADAPTATEUR TEL

• MEMORY CARD	169,00
• MANETTE	199,00
• JOYSTICK	399,00
• MANETTE ASCII	249,00
• ACTION REPLAY	199,00

3X3 EYES	590,00	RAIDEN PROJECT	499,00	HYPER FORMATION SOCCER	349,00
ACE COMBAT	499,00	RAYMAN	499,00	JUMPING FLASH	349,00
ARC THE LAD	499,00	RIDGE RACER	499,00	KILEAK THE BLOOD	349,00
BOXER ROAD	499,00	SPACE GRIFFON VF9	499,00	MORTAL KOMBAT 3	399,00
COSMIC RACE	499,00	STAR BLADE	499,00	NBA JAM TE	349,00
CRIME CRACKER	499,00	STREET FIGHTER REAL BATTLE	449,00	NOVASTORM	349,00
DOOM (USA)	449,00	TEKKEN	499,00	OFF WORLD INTERCEPTOR	349,00
DRAGON BALL Z	449,00	TOSHINDEN	499,00	PGA TOUR GOLF	369,00
EXECTOR	499,00	TWIN BEE	499,00	POWER SERVE	349,00
FORMATION SOCCER	590,00	TWIN GODESS	499,00	RAIDEN PROJECT	349,00
GOKU DENTSETSU	499,00	VAMPIRE	549,00	RAPID RELOAD	349,00
GROUND STROKE	499,00	V TENNIS	499,00	RAYMAN	369,00
GUNDAM	549,00	WINNER ELEVEN	499,00	REVOLUTION X	349,00
GUNNER HEAVEN	499,00	ZERO DIVIDE	499,00	RIDGE RACER	369,00
J LEAGUE PRIME GOAL	499,00	**JEUX EUROPEENS**		TEKKEN	399,00
JUMPING FLASH	499,00	3D LEMMINGS	349,00	TOSHINDEN	349,00
KILEAK THE BLOOD	499,00	AIR COMBAT	349,00	TOTAL ECLIPSE TURBO	349,00
KING FIEL II	549,00	CYBERSLED	349,00	SHOCK WAVE ASSAULT	369,00
MAGIC BEAT WARRIOR	499,00	DESTRUCTION DERBY	369,00	STREET FIGHTER, THE MOVIE	349,00
NIGHT STRIKER	449,00	DISWORLD	349,00	THEME PARK	369,00
PARODIUS	499,00	FIFA SOCCER 96	369,00	WIPEOUT	369,00
PHILOSOMA	499,00			WWT COIN GP	349,00

Nec

→ MEMORY CARD 199 F
→ PC FX 3 990 F

CD LISTE DES JEUX DISPONIBLE SUR DEMANDE

CDI

CDI 450 + 3 JEUX + CARTE VIDEO + 7TH GUEST + 1 FILM 2990 F

TOUS LES TITRES AUX MEILLEURS PRIX, LISTE SUR DEMANDE

Mega CD

BATMAN RETURN	99,00
KID ON SITE	99,00
MORTAL KOMBAT (EUR)	149,00
NBA JAM (EUR)	199,00
NHL 94	99,00
STARBLADE (EUR)	149,00
SUPREME WARRIOR (EUR)	149,00
TERMINATOR (EUR)	99,00

Saturn version PAL

→ SATURN VF + VIRTUA FIGHTER 2390 F
→ VIDEO CD ADAPTATEUR (MPEG) 1190 F
Liste des films disponible sur demande

GENIAL ACTION REPLAY + ADAPTATEUR + MEMORY CARD 3 en 1 399 F
ADAPTATEURS POUR JEUX JAPONNAIS 249 F
SI VOUS ACHETEZ UN JEU 199 F

ARCADE RACER (EUR)	449,00
ASTAL (USA)	399,00
BUG (EUR)	449,00
CLOCK WORK KNIGHT (EUR)	349,00
CLOCK WORK 2 (JAP)	449,00
DAYTONA USA (EUR)	449,00
DIGITAL PINBALL (EUR)	399,00
FIFA SOCCER 96 (EUR)	369,00
GOLDEN AXE THE DUEL (JAP)	449,00
GRAN CHASER (JAP)	399,00
MYST (EUR)	389,00
MYST (USA)	299,00
NBA JAM TE (EUR)	369,00
NHL HOCKEY (EUR)	369,00
OFF WORLD INTERCEPTOR (EUR)	369,00
PANZER DRAGON (EUR)	449,00
PEABLE BEACH GOLF (EUR)	399,00
ROBOTIKA (EUR)	349,00
SHINOBI X (EUR)	349,00
SLAM DUNK (JAP)	399,00
STREET FIGHTER REAL BATTLE (JAP)	399,00
STREET FIGHTER (EUR)	349,00
SUPER HANG ON (JAP)	449,00
THEME PARK (EUR)	369,00
VIEWPOINT (USA)	499,00
VIRTUA FIGHTER REMIX (EUR)	249,00
VIRTUA RACING (EUR)	349,00
VIRTUAL HYDLIDE (EUR)	399,00
WING ARM (JAP)	449,00
X MEN (EUR)	369,00

Neo Geo

→ TEE SHIRT : FATAL FURY SPECIAL, SAMOUAI, WORLD HEROES JET, ART OF FIGHTING 2 ..... 99 F/U

3 COUNT BOUT	490,00
AGRESSOR OF DARK KOMBAT	690,00
ART OF FIGHTING	299,00
ART OF FIGHTING 2	690,00
CIBER LIF	490,00
FATAL FURY SPECIAL	690,00
FATAL FURY II	399,00
FATAL FURY III	1390,00
GHOST PILOT	399,00
KARNOV'S REVENGE	690,00
KING OF FIGHTER 95	1690,00
SAMDURAI SHODDWN II	590,00
SPINMASTER	399,00
STREET HOOP	790,00
SUPER SIDE KICK 2	690,00
SUPER SIDE KICK 3	1290,00
TOP HUNTER	490,00
WIND JAMMERS	690,00
WORLD HEROES II	399,00
WORLD HERDES II JET	690,00

Neo Geo CD

→ NEO GEO CD + KING OF FIGHTER 95 2990 F

3 COUNT BOUT	349,00
AERO FIGHTER 2	299,00
AGRESSOR OF DARK COMBAT	349,00
ALFA MISSION 2	349,00
ART OF FIGHTING 2	349,00
BASEBALL 2020	349,00
BASEBALL STAR 2	349,00
BURNING FIGHT	299,00
DOUBLE DRAGON	449,00
FATAL FURY SPECIAL	349,00
FATAL FURY 3	449,00
FOOTBALL FRENZY	349,00
GALAXY FIGHT	349,00
GHOST PILOT	349,00
KARNOV'S REVENGE	349,00
KING OF FIGHTER 94	349,00
KING OF FIGHTER 95	449,00
KING OF MONSTER 2	349,00
LAST RESSORT	349,00
MAGICIAN LORD	349,00
MUTATION NATION	349,00
POWER SPIKES 2	349,00
PULSTAR	449,00
PUZZLE BOBBLE	349,00
ROBO ARMY	349,00
SAMOURAI SHODOWN	299,00
SAMOURAI SHODOWN 2	399,00
SENGOKU 2	349,00
SONIC WING 3	TEL
STREET HOOP	349,00
SUPER SIDEKICK 2	399,00
SUPER SIDEKICK 3	449,00
TOP HUNTER	349,00
TOP PLAYER GOLF	299,00
TRASH RALLY	349,00
VIEW POINT	349,00
WINDJAMMER	349,00
WORLD HEROES PERFECT	449,00
WORLD HEROES II JET	349,00

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél : (16) 20 90 72 22 ... Fax : (16) 20 90 72 23

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN. Tél : 20 90 72 22

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port*(jeux : 25 Frs consoles & accessoires : 60F)	
TOTAL A PAYER	

* CEE, DOM TOM : cartouches : 40 Frs / consoles : 90 Frs

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
Code Postal : ..... Ville : .....
Age : ..... Téléphone : ..... Signature (signature des parents pour les mineurs) :

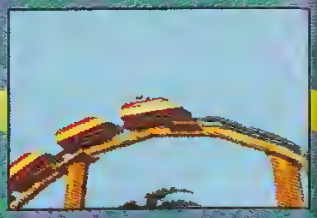
Je joue sur :
☐ SUPER NINTENDO ☐ MEGADRIVE ☐ GAME GEAR ☐ PLAYSTATION
☐ SUPER NES ☐ MEGA CD ☐ 3 DO ☐ SATURN
☐ SUPER FAMICOM ☐ NEO GEO ☐ CDI ☐ NEC
☐ GAME BOY ☐ JAGUAR

Mode de paiement : ☐ Chèque bancaire ☐ Contre Remboursement + 35 Frs ☐ Carte Bleue N° .....
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ...../..... Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles

Vite Vu



PLAYSTATION
Goal Storm

prix A B C D E F

70%

éditeur	KONAMI
genre	FOOT
nombre de joueurs	1 OU 2
sauvegarde	OUI
continue	OUI

Goal Storm se veut avant tout un foot d'arcade. Ce qui signifie qu'on peut s'asseoir sur les règles. Un avantage pour les violents, qui pourront agresser à loisir le détenteur du ballon, à grand renfort de tacles dans le dos, sans subir une seule réprimande de l'arbitre. Goal Storm n'est donc pas un jeu très technique et ne plaira que moyennement aux fanas de football. Petit détail qui peut gêner les fans de l'arcade: les personnages gérés en 3 D ressemblent plus à des boîtes de conserve qu'à de vrais joueurs. Vous ferez mieux la prochaine fois, les gars ! **Le Flou**

MEGA CD
Theme Park

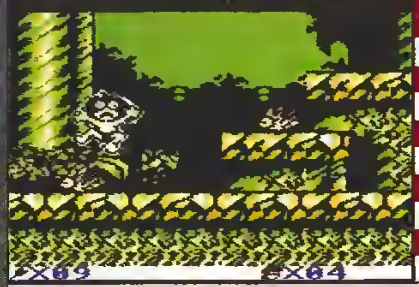
prix A B C D E F

90%

éditeur	DOMARK
genre	SIMU. ECO
nombre de joueurs	1
sauvegarde	OUI
continue	NON

Très présent ces temps-ci, Theme Park débarque sur Mega CD. Vous devez construire tout ce qui est indispensable au bon fonctionnement d'un parc d'attractions... La finalité ? Attirer les clients pour gagner de l'argent et investir dans des manèges ! Pas très différente des autres (donc bonne), cette adaptation jouit en plus des avantages du CD. Comme sur PC, Saturn ou PlayStation, des séquences cinématiques illustrent les manèges. Un plus qui ne laissera pas les fans indifférents et obligera les autres à admettre que Theme Park est vraiment un hit. **Caliméro**

GAME BOY
Indien dans la ville



prix A B C D E F

79%

éditeur	TITUS
genre	PLATE-FORME
nombre de joueurs	1
sauvegarde	NON
continue	OUI

Après le film, le jeu. Incroyable, il s'agit d'un plate-forme ! On dirige sans mal le petit Indien dans les niveaux successifs, qui s'inspirent évidemment de certaines scènes du film. C'est mignon graphiquement, mais de peu d'intérêt, car malgré quelques variantes dans l'action (comme voguer sur les flots), le soft demeure sans surprise. Autre hic : son extrême facilité. Il faudra quelques heures à un joueur expérimenté pour le terminer. M'enfin, je le conseille tout de même aux plus jeunes d'entre vous, amateurs forcenés du film ! **El Didou**

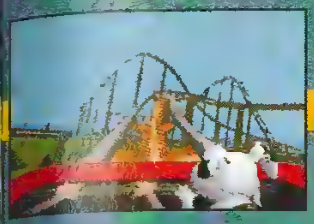
SUPER NINTENDO
Theme Park

prix A B C D E F

89%

éditeur	OCEAN
genre	SIMU. ECO
nombre de joueurs	1
sauvegarde	OUI
continue	NON

Tout le monde connaît Theme Park, cette simulation de parc d'attractions. C'est au tour des possesseurs de SN (enfin) de construire trains fantômes, montagnes russes et snacks. Mais attention à tenir compte de l'emplacement de vos différentes constructions et des désirs de vos visiteurs ! Cette nouvelle adaptation rappelle vraiment la version Megadrive. Graphismes riches, animations sympa et un réel intérêt de jeu, voilà ce qui vous attend. Si vous avez apprécié Sim City, vous ne sauriez vous passer de Theme Park. **Caliméro**



Theme Park (Mega CD)

LE ZOOM DE VITE VU

Un aperçu de l'effet produit par vos manèges sur les familles !

90%

ur
ARK
e
ECO
joueurs
arde
I
nue
N

. Vous de-
ment d'un
er de l'ar-
res (donc
omme sur
strent les
bligera les
Caliméro

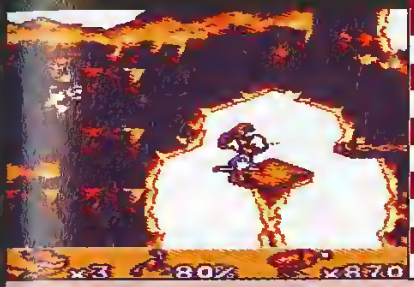
89%

eur
AN
re
ECO
e joueurs
garde
UI
nue
ON

c d'attrac-
uire trains
nir compte
ésirs de vos
sion Mega-
de jeu, voilà
auriez vous
Caliméro

GAME BOY

Earthworm Jim

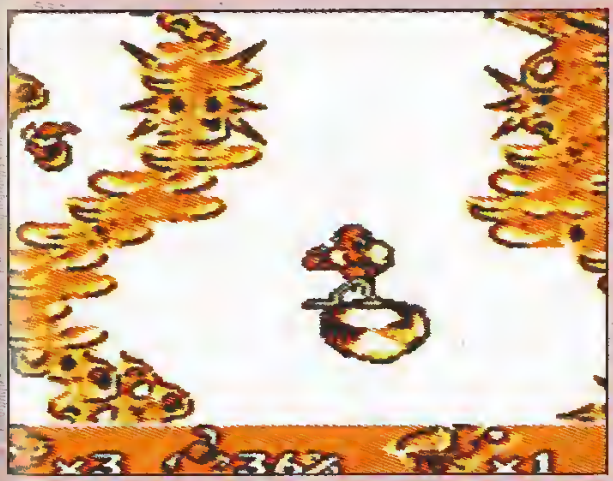


prix A B C D E F

90%

éditeur	VIRGIN
genre	PLATE-FORME
nombre de joueurs	1
sauvegarde	NON
continue	OUI

En 94, Earthworm Jim, ce ver de terre délirant, cassait la baraque sur Super Nintendo. La version reprend tous les ingrédients qui firent le succès du soft sur 16 bits. L'agencement des levels est exactement le même, et seules manquent les couleurs chatoyantes et la finesse du décor. Heureusement, Jim saute, tire et fouette avec aisance. En revanche, les décors tarabiscotés trompent parfois l'œil. Mais après quelques parties, on commence à maîtriser notre héros gluant et vous pouvez laisser libre cours à votre démence : warp zone en forme de chiottes, boss crachant des thons, et des bonshommes de neige en enfer ! Vous ne verrez pas la fin du jeu de sitôt, surtout sans sauvegarde... Et malgré une réalisation un peu limite et une difficulté monstrueuse, cette aventure garde son charme rocambolesque. **Elwood**



SUPER NINTENDO

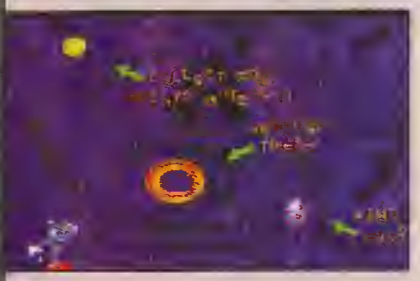
Izzy's Quest

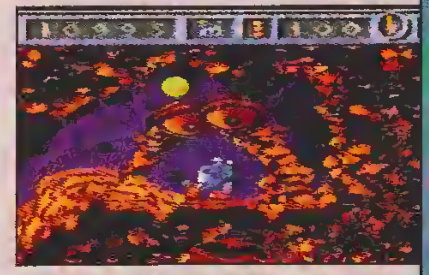
prix A B C D E F

80%

éditeur	US GOLD
genre	PLATE-FORME
nombre de joueurs	1
sauvegarde	NON
continue	OUI

Lorsqu'on voit "Olympic" dans un jeu, on s'attend à la méga simulation avec un maximum de compétitions, des médailles à gagner, etc. Mais refrénez vos ardeurs, Izzy's Quest for Olympic Rings n'a d'olympique que le nom, ou presque. Il s'agit d'un plate-forme classique et agréable genre Aéro. L'évolution se fait sur un scrolling horizontal dans un monde en deux dimensions. Vous déambulez dans de vastes niveaux. Vous récoltez bonus, options et découvrez plein de passages secrets. Sans réelle difficulté (pas de pièges inattendus, pas de boss de fin de niveau...), ce jeu fera fondre les plus jeunes et les novices. Tous craqueront pour Izzy, la pomme de terre aux multiples déguisements. En effet, histoire de donner un aspect un tant soit peu olympique au jeu, le petit tubercule va se transformer successivement en escrimeur, en skateboarder ou en archer. En manipulant Izzy avec brio lors de ses transformations, vous étonnerez les juges olympiques et remporterez des points de bonus. Ce procédé original éclatera les bambins. Hélas, certains facteurs risquent de les égarer : la difficulté est parfois mal dosée puisque tomber de haut n'a aucun effet sur l'énergie du héros alors qu'un seul choc avec un ennemi peut suffire à lui faire perdre la totalité de ses points de vie. Notons aussi quelques ralentissements dans l'animation qui font ombre à un si beau tableau. Bref, sans révolutionner le genre et malgré ces inconvénients, Izzy reste fort agréable à jouer. **Caliméro**





ViteVu

MEGA CD
Samuraï Shodown

prix A B C D E F — 90%

éditeur: JVC
genre: COMBAT
nombre de joueurs: 1 OU 2
sauvegarde: NON
continue: OUI

Samuraï Shodown est un jeu de combat à l'arme blanche. Sorti il y a très longtemps sur Neo Geo, le jeu a ensuite été converti sur Super Nintendo, Megadrive et même Game Boy. Cette version Mega CD n'est donc pas toute jeune mais bon, elle conserve les qualités de l'original. Les graphismes sont très propres, les dix combattants agréables à manier, l'ambiance très prenante... Et même s'il est vrai que l'animation semble un peu en deçà (avec notamment quelques bugs d'affichage), ce Samuraï Shodown tient plutôt bien la route.

Chris

SUPER NINTENDO
PR The Movie

prix A B C D E F — 60%

éditeur: BANDAI
genre: ACTION
nombre de joueurs: 1 OU 2
sauvegarde: NON
continue: OUI

Fondé sur le film du même nom, Power Rangers The Movie est un jeu à la Final Fight, doté de trois coups au lieu de sept. Graphiquement, c'est franchement moyen. Les ennemis sont malheureusement toujours les mêmes et possèdent à peu près autant d'intelligence qu'un sac de billes égaré dans le crâne d'un cynocéphale (voir dico). Power Rangers apparaît finalement comme un navet à la réalisation correcte.. Un tout petit jeu que je ne saurais vous conseiller... si ce n'est pour faire taire votre petit frère, fanas de ces acrobates multicolores.

Le Flou

GAME BOY
Street Fighter II

prix A B C D E F — 80%

éditeur: CAPCOM
genre: COMBAT
nombre de joueurs: 1 OU 2
sauvegarde: NON
continue: OUI

Street Fighter et un jeu mythique qu'on ne présente plus. Et alors que les versions se succèdent en arcade, voici qu'il déboule sur Game Boy. Sur les douze personnages présents dans la version originale, les développeurs de cette mouture en conservent neuf. Manquent à l'appel Dhalsim, Vega et Honda — mais bon, on peut comprendre qu'il faille faire quelques concessions. Côté options, les classiques sont là, avec un mode tournoi, la possibilité de jouer à deux (via câble link ou Super Game Boy), etc. Jusque-là, tout va bien. En ce qui concerne les coups et pouvoirs spéciaux, les choses apparaissent un peu moins réjouissantes. Ne possédant que deux boutons, la Game Boy vous autorise simplement de donner un coup de pied et un coup de poing. Heureusement, une pression plus ou moins prolongée vous permet de modifier leur puissance. Est-ce bonnard pour autant ? Eh bien non, la palette de mouvements des persos reste limitée et l'animation saccadée qui accueille chaque déplacement rend les combats confus — par exemple, les coups interviennent avec retard.

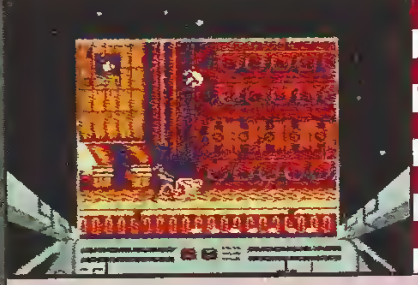
Alors ? D'un côté on se dit que ce n'est pas mal, que le jeu tient plutôt bien la route et que la Game Boy est exploitée à merveille. Mais de l'autre, on ne peut pas s'empêcher de penser que plaisir de jeu et jouabilité, dans un jeu comme Street Fighter, doivent être parfaits. À réserver donc aux fans en vadrouille permanente.

Chris

36 68 77 33
Gagnez plein de cadeaux
les lots
20 jeux Loaded sur PlayStation
5 T-shirts Gremlin
Vous avez besoin de trucs de codes
Vous voulez tout savoir sur l'univers des jeux vidéo
Téléphonez vite au
36 69 77 33
Player One 100 % information
FUNSOFT
Gremlin
INTERACTIVE

ViteVu

GAME BOY
Return of the Jedi



prix A B C D E F — 75%

éditeur: LUCAS ARTS
genre: TIR/PLATE-FORME
nombre de joueurs: 1
sauvegarde: MOTS DE PASSE
continue: NON

Super Return of the Jedi est un titre qui vient allonger la longue liste des jeux Super Nintendo adaptés pour la Game Boy. Avec cette cartouche, on est bien loin de la version de la grande sœur. Le scénario est le même mais le côté technique ne suit que faiblement. Les sprites des persos, peu différenciables, soutiennent à peine l'action confuse et la jouabilité pas évidente. Comme trop souvent sur Game Boy, les programmeurs ont tenté de copier pixel par pixel la version Super Nintendo au lieu de reconcevoir le jeu. Un peu décevant !

Caliméro

PLAYSTATION
Starblade α

prix A B C D E F — 70%

éditeur: NAMCO
genre: TIR
nombre de joueurs: 1
sauvegarde: NON
continue: NON

Adaptation d'un jeu d'arcade qui fit naguère son petit effet, Starblade nous laisse aujourd'hui sur notre faim. Sur un film qui passe, des ennemis vous agressent. Vous vous contentez de déplacer un curseur poussif et on essaie tant bien que mal de freiner les ardeurs belliqueuses des méchants. L'ambiance est réussie mais la jouabilité n'est pas parfaite. Sur PlayStation comme sur 3DO, on peut choisir de jouer sur un film en 3D texturée au lieu d'évoluer dans les décors dépouillés de la borne. Starblade α ne séduira que les inconditionnels de la borne..

Milouse

SUPER NINTENDO
Porky

prix A B C D E F — 78%

éditeur: SUNSOFT
genre: PLATE-FORME
nombre de joueurs: 1
sauvegarde: NON
continue: OUI

Si vous êtes fans de toons, vous ne pouvez pas ne pas connaître Porky, le célèbre petit cochon de la Warner. Il est le héros d'un plate-forme des plus classiques qui s'adresse à un public plutôt jeune. Porky va vivre un véritable cauchemar avec araignées et chiens féroces ! L'action se passe dans une nuit embrumée et comme d'hab, vous trouverez des options et un mode de tir peu efficace. Le tout est servi par des scrollings assez réussis et une animation mignonnette. Bref, un produit correct mais qui ne réserve aucune surprise au joueur. A réserver aux débutants.

Mahalia

SUPER NINTENDO
Fifa Soccer 96

prix A B C D E F — 75%

éditeur: ELECTRONIC ARTS
genre: SIMU. DE FOOT
nombre de joueurs: 1A5
sauvegarde: OUI (PILE)
continue: OUI

FIFA Soccer a toujours été moins bon sur SN que sur MD, c'est un fait qui ne risque pas d'être remis en cause par l'édition 96. Les graphismes décevants et la jouabilité beaucoup trop assistée enlèvent beaucoup d'intérêt au jeu. De plus, l'absence de l'option Edition d'équipes, si sympa sur la 16 bits Sega, est ici franchement dommageable. De toutes manières, ISS Deluxe est bien meilleur sous tous les aspects ! À réserver aux fans de la première heure de FIFA qui retrouveront beaucoup des ingrédients des anciennes versions, peut-être même trop...

Elwood

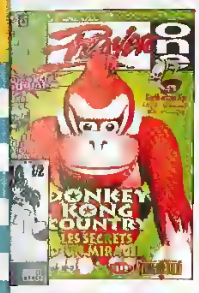
70%
éditeur
NAMCO
genre
TIR
ore de joueurs
1
auvegarde
NON
continue
NON

t effet, Starblade
asse, des ennemis
curseur poussif et
liqueuses des mé-
pas parfaite. Sur
sur un film en 3D
de la borne. Star-
Milouse

75%
éditeur
TRONICARTS
genre
AU. DE FOOT
ore de joueurs
1A5
auvegarde
OUI (PILE)
continue
OUI

r MD, c'est un fait
3. Les graphismes
ent beaucoup d'in-
ipes, si sympa sur
: toutes manières,
réserver aux fans
up des ingrédients
Elwood

complétez votre collection !



46 octobre 94
ssiers : La réalisation de
nkey Kong Country,
thworm Jim
ts : Stunt Racer FX,
arkster, F1 Pole Position 2,
an Strike, Mr Nutz MD,
n vs Predator Jaguar,
otector 2 GB
ns & Astuces : Megaman X

47 novembre 94
Dossier : Jeux de rôle
Tests : Earthworm Jim, Secret of Mana, Batman & Robin, Mickey Mania, Super Bomberman 2, Micro Machines 2 MD, Micro Machines SN & GB, Le Roi Lion, FIFA 95 MD, Sonic & Knuckles..
Plans & Astuces : Megaman X

48 décembre 94
Dossiers : Saturn, Donkey Kong Country, Megadrive 32X
Tests : Soulblazer, Pitfall, Dynamite Headdy MD, Shining Force 2, King of Fighters '94, FIFA 3DO, Super SF II 3DO, Mi Nutz GB.

49 janvier 95
Dossiers : Dragon Ball Z 95
Tests : Aero 2, Zero, Super Punch Out, Desert Strike GB, Doom Jaguar, Soleil, Cannon Fodder, Samurai Shodown II, Need for Speed
OTW : Clockwork Knight, Rockman X2, Goemon 3, Uniracers.
Plans et Astuces : Shining Force II

50 février 95
Dossiers : Player One 50e CES Las Vegas
Tests : Superstar Soccer, Demon's Crest, Ristar, Theme Park 3DO, Tetris & Dr Mario, Wario Blast, Return Fire.
OTW : Toh Shin Den, Victory Goal
Plans et Astuces : Shining Force II

51 mars 95
Dossiers : Mangas et jeux vidéo, La 3D expliquée
Tests : Fatal Fury Special, NBA Jam TE, La Légende de Thor, Samurai Shodown MD, BC Racers..
OTW : Rayden, Cyber Sled, Kileak the Blood, Space Griffon
Plans et Astuces : Shining Force II

52 avril 95
ssier : La saga Fatal Fury
ts : Warlo's Wood, Allen
lier, Yû Yû Hakusho 3DO,
er BC Kid SN
V - Panzer Dragoon, Myst,
ono Trigger, Front Mission
ns et Astuces :
hing Force II

53 mai 95
Dossier : Spécial Courses auto
Tests : Unirally, Theme Park MD, X-Men 2 MD, Gex 3DO
OTW : Dragon Ball Z, Tekken, Daytona USA
Plans et Astuces : La légende de Thor

54 juin 95
Dossier : Salon E3 de Los Angeles
Tests : Fatal Fury 3, Mario's Picrose, Astérix et Obélix GB, Animaniacs GB
OTW : Astal, Jumping Flash, Gunner's Heaven, Virtual Hydlide.
Plans et Astuces : La légende de Thor

55 juillet/août 95
Dossiers : La fin de DB Z, Judge Dredd, Saturn
Tests : Illusion of Time, Loney Tunes Basketball, Obelix SN, Batman & Robin MD, Slam'n Jam 95
OTW : Rayman, Gran Chaser, Parodius Saturn, Earthbound..
Plans et Astuces : La légende de Thor

56 septembre 95
Dossiers : Mangas et jeux vidéo, Earthworm Jim 2
Tests : Light Crusader, Prehistorik Man, Donkey Kong Land, Castlevania Vampire Kiss, Batman Forever
OTW : Arc the Lad, Ace Combat, Riglord Saga, VF Remix, DBZ PlayStation....
Plans et Astuces : Virtua Fighter

57 octobre 95
Dossier : PlayStation
Tests : Destruction Derby, Wipe Out, Ridge Racer, Battle Arena Toshinden, Descworld, Killer Instinct, Comix Zone MD, Rayman PSX et Saturn, The King of Fighter 95 Neo Geo, Space Hulk, Doom SN, Micro Machines 96
OTW : Zero Divide, Magic Knight Ray-Earth, Yoshi's Island, Robotrek..
Plans et Astuces : Light Crusader

Bon de commande à découper ou à photocopier et à renvoyer à : *Player One* - Anciens numéros - BP4 - 60700 Sacy-le-Grand
Tél. : 44 69 26 26 (faites le 16 si vous habitez Paris ou la région parisienne)

Oui ! Je souhaite recevoir le(s) numéro(s) de *Player One* suivant(s). J'ajoute 7 F de frais d'envoi par numéro. Je joins un chèque de F à l'ordre de Média Système Édition.

	Prix par exemplaire	Qté	Total
5 6 7 8 9 10 11 / 14 15 16 17 18 19 22	32 F (25 F + 7 F)		
26 27 28 29 30 31 32 / 34 35 36 37 38 39 40	35 F (28 F + 7 F)		
42 43 44 45 46 47 48 49 50 51	37 F (30 F + 7 F)		
52 54 55 56 57	39 F (32 F + 7 F)		

Attention ! Les numéros 1, 3, 4, 12, 20, 21, 23, 24 sont épuisés.

Nom :
Prénom :
Adresse :
Code postal : **Ville :**

Signature obligatoire*
*des parents pour les mineurs

Vite Vu

GAME GEAR
PR The Movie

prix A B C D E F — **50%**

éditeur	SEGA
genre	BASTON
nombre de joueurs	1 OU 2
sauvegarde	NON
continue	OUI

Après la Super Nintendo, Power Rangers The Movie s'attaque à la Game Gear. Au programme, deux modes de jeu plus axés baston que dans la version Super Nintendo. Vous y combattez seul des ennemis qui défilent les uns après les autres, ou en versus (à deux) avec le link. Quelques coups avec des enchaînements agréables à exécuter (cinq minutes !) — voilà le seul bon point de cette cartouche. En dehors de ça, de pauvres décors, de maigres animations et un intérêt de jeu inexistant ! Laissez tomber, cela vaut mieux...

Calimero

GAME GEAR
Tail's Adventure

prix A B C D E F — **80%**

éditeur	SEGA
genre	PLATE-FORME
nombre de joueurs	1
sauvegarde	NON
continue	OUI

Suppléant avec bonheur le père Sonic, le gentil Tails est le héros d'un nouveau jeu de plate-forme sur Game Gear. Pas de surprise, les gens de Sega connaissent leur boulot et ce soft tient bien la route. Le renard se balade dans différents endroits, saute, vole, tue allégrement ses ennemis... Du classique, avec quelques engins différents à piloter (comme un sous-marin) et de bons gros boss à défaire de temps en temps. La réalisation est de qualité, la jouabilité plutôt bonne... Un jeu sans grande prétention mais doté d'indéniables qualités.

Chris

GAME GEAR
Power Drive

prix A B C D E F — **65%**

éditeur	US GOLD
genre	COURSE AUTO
nombre de joueurs	1
sauvegarde	OUI
continue	NON

Tourner sur un circuit seul ou contre un pote vous passionne ? Les ralentissements à deux sur l'écran vous éclatent ? Les décors pauvrets et dépeuplés vous attirent ? N'hésitez plus, Power Drive sur Game Gear est le jeu qu'il vous faut. Les courses se succèdent... et se ressemblent. Elles sont juste entrecoupées de scènes pendant lesquelles vous réparez votre bolide avec l'argent acquis (pneus, phares...). Bref, un soft limité par le peu d'options qu'il contient. Un « bon » point : la jouabilité est correcte... mais ça ne suffit pas !

Calimero

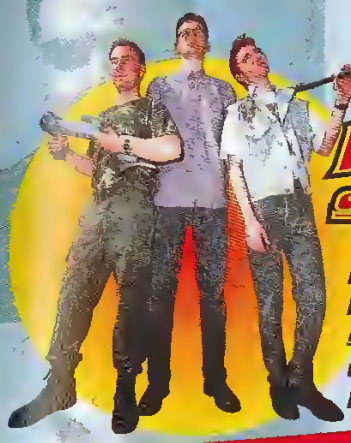
JAGUAR
Pitfall

prix A B C D E F — **85%**

éditeur	ATARI
genre	PLATE-FORME
nombre de joueurs	1
sauvegarde	NON
continue	OUI

Pitfall, le super jeu de plate-forme d'Activision, débarque sur Jaguar. Très beau et plutôt jouable (pour peu qu'on supporte le paddle Jaguar), il n'a pas perdu une once de son intérêt et de sa magie. La même flopée d'astuces et de décors paradisiaques confèrent au jeu une aura de qualité. Seul reproche : la présence de deux barres horizontales qui viennent diminuer la taille de l'écran ! La Jaguar ne pourrait-elle pas gérer du plein écran sans être gavée ? Un très bon jeu tout de même, que vous devez absolument découvrir et « déguster » !

Elwood



Les Slayer One sèment la terreur !

Le Flou, Bubu et Milouse déversent leur fiel dans une rubrique hautement subjective. Ce mois-ci, ils ont rendu une visite surprise à David Pourry, le concepteur du futur hit Tapeworm Jim 22.

reportage

TAPEWORM JIM 22
(le vers solitaire)

SLAYER ONE : Alors David, tu nous le montres ou quoi ton dernier jeu ?
DAVID POURRY : Mieux que le jeu, je vais vous faire visiter là où que je fais les jeux. Vous allez voir, c'est hallucinant ! Pour commencer, je me lève tôt (ndSlayer : 13 h 00) et je me fais griller quelques saucisses. L'autre jour j'ai même fait un œuf sur le plat... c'était la première fois (rires).

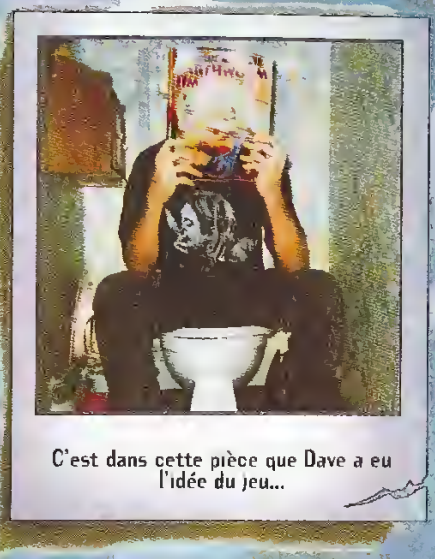
Ouais, ouais c'est cool. Mais le jeu, il est où ?
Attends, je vais te montrer d'abord les dessins qui m'ont servi pour faire le jeu. Ici, se trouvent toutes les planches que j'ai utilisées (ndSlayer : il y en a deux dont une vierge). Comme tu vois, je tire mon inspiration de nulle part. C'est pour ça que c'est long à faire un jeu. L'autre jour, j'avais un mur blanc devant les yeux, c'est tout naturellement que j'ai laissé ma feuille de canson vierge (rerires).

Bon allez, David, grouille-toi, on n'a pas que ça à foutre nous, on bosse. Amène ton jeu.

Pour une scène en chariot, les programmeurs ont mis Bubu dans une poubelle... qu'ils ont poussée.

Voici une photo de David Pourry, qui ne se cache pas de montrer qu'il apprécie *Player One*.

Planche de dessins de David Pourry.



C'est dans cette pièce que Dave a eu l'idée du jeu...

C'est-à-dire que... on n'a pas encore commencé le jeu mais si tu veux je te montre la pièce où j'ai eu l'idée du jeu...

Non merci, t'es gentil mais on l'a déjà pris en photo ton trône. Eh bien, bon courage David, et surtout tiens-nous au courant quand le jeu sera fini.

Vous restez pas un peu, j'peux vous montrer mon ver solitaire si vous voulez... Il est dans un bocal. Encore une idée de moi (rires).

David est une personne charmante mais un peu lourde, vous vous en êtes rendu compte. On n'a rien appris sur le jeu, on a rien vu mais on a tout pris en photo. On est comme ça, nous !

UNE ENFANCE SOLITAIRE

Avant de devenir une star des jeux vidéo, David Pourry a eu une enfance plutôt triste. Myope (il portait des verres de contact) et chétif (format asticot), il était souvent malade (crises de foie chroniques, appendicite...). Il en résultait un teint de peau verdâtre, et une démarche mollassonne (ses camarades le surnommaient la limace). Rejeté, il était solitaire. Ses seuls loisirs étaient l'écriture de poèmes en vers (sur le spleen, la maladie, la solitude...), et les jeux vidéo. Mais aujourd'hui, en s'inspirant de ces deux activités et de son vécu, il est un créateur de jeux vidéo en route vers la gloire. Belle revanche !

Ce mois-ci, il y a tellement de codes inédits (Panzer Dragoon, Killer Instinct, Illusion Of Time, Castlevania, Winning Eleven, KOF 95, etc. !), que cette rubrique devrait se renommer Scoops en Vrac ! Et vous n'y êtes pas étrangers. En plus, vous nous avez envoyé des plans de toute beauté, et même de superbes dessins, comme des hérissons radio-actifs. Bravo !

Codes Action Replay

Earthworm Jim (SN)

Vie(s) à volonté : 7E0B40xx (Thème final Rigolo)

The Lion King (SN)

Faire voler le lion (sol) : 7EB255FF
Maintenez le bouton de saut enfoncé.

Firemen (SN)

Données à zéro : 7E091A0x
Hyper-jet : 7E09FC0x (1 ou 2)
Jauge de vie : 7E1B2C0x (maxi = 30)
Temps illimité :
• Minutes : 7E1D84xx
• secondes : 7E1D82xx
Costumes : 7E150E0x
Balanti : 7E09EE0x
Select Stage : 7E0902xx (de 00 à 40, placer d'abord le premier stage)
Difficulté : 7E1F9A0x

LE CHEAT DU MOIS

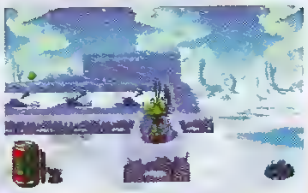
Bug

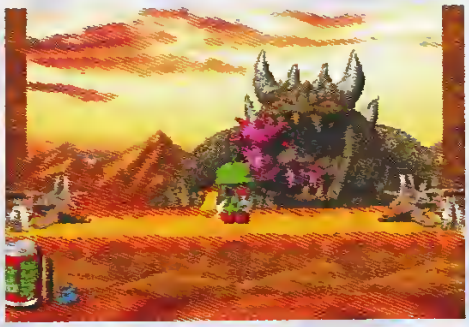
Saturn française et américaine

Pour passer de niveau en niveau

Magic Sam

Magic Sam n'en croyait pas ses yeux. Était-ce un bug de son Mac, ou avait-il vraiment reçu le select stage inédit du jeu du même nom ? Après vérification, il s'est avéré qu'il tenait un scoop ! Si vous voulez le voir par vous-même, faites la manip suivante.
À l'écran de présentation, appuyez sur start pour faire apparaître « Start/Options ». Puis tapez **B, A, B, Y, bas, droite, A, L, bas** (vous entendrez « help ! »). En cours de jeu, faites **haut + L pour changer de niveau.**





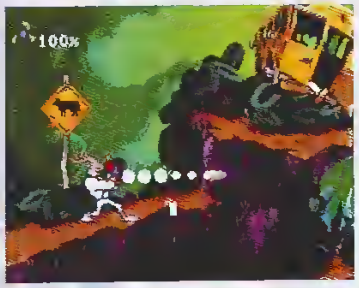
Earthworm Jim Special Edition

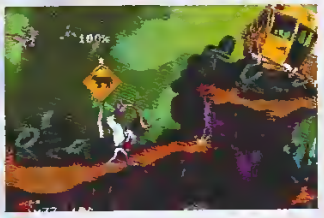
Mega CD

Missiles à tête chercheuse, postiche et coupe afro !

Bubu

Mettez la pause pendant une partie puis tapez rapidement les codes ci-dessous et retirez la pause. Vous pouvez cumuler un des deux codes de look avec celui des missiles.
Refaites chaque code pour le désactiver.
• Huit missiles à tête chercheuse : **maintenez la croix vers la droite + A; puis tapez A, A, B, A, C, B, A.**
• Postiche à la Marx Brothers :
A, A, A, A, A, A, B, C.
• Coupe afro (pour avoir une sorte d'Earthworm Jimmy Hendrix !) :
C, A, A, A, A, A, B, C.

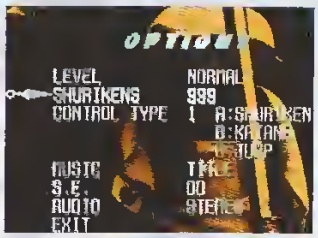




Shin Shinobi Den Shinobi X

Saturn japonaise et française

99 vies, 999 shurikens, mode Expert, séquences vidéo



• 99 vies : à l'écran titre, appuyez sur Start pour que « Game start » apparaisse. Laissez le curseur dessus, et faites : **A, Z, B, Y, C, X, Start**. Regardez la barre d'infos pendant le jeu...
• Mode Expert : toujours sur « Game start », faites **A, B, C, B, A, Start**. En jeu, vous constaterez que vous avez zéro vie en réserve, zéro shuriken, et une barre d'énergie en un seul bloc (un coup et vous êtes mort !).
• 999 shurikens : allez dans le menu options et placez le curseur au niveau de shuriken (Knives sur la VF), puis maintenez **L** et **R** enfoncés et tapez **C, A, B**. Le compteur passera à 999.
• Toutes les séquences vidéo du jeu enchaînées : pendant la séquence d'intro, tapez **C, X, B, Y, A, Z**. Faites start pour changer de séquence. (Je sens qu'Iggy va taxer le jeu rien que pour se faire une soirée ciné !)

Peeble Beach Golf

Saturn

Menu avec toutes les séquences vidéo

Bubu, Reyda

À *Player*, on ne prend jamais le temps de se faire un golf sur la plage, on garde la tête dans les cheats !

Enfin bon. Dès le début du chargement du jeu, maintenez enfoncées les touches **droite + X + Z**.

Killer Instinct

Super Nintendo

Mode Turbo

Magic Sam

Notre Killer Internet a trouvé une manip pour rendre un round encore plus rapide ! À l'écran « versus » (précédant on combat), pressez **droite + Y + X + L** sur les deux manettes (simultanément ou l'une après l'autre). Ce tip est compatible avec celui des Combo Breaker (voir PO 57) si on le fait d'abord.

King of Fighter 95

Neo Geo/ Neo Geo CD

Jouer avec les deux boss

Terry (dit le Terrible)

Le jeu vient de sortir ce mois-ci, et hop ! on a déjà LE cheat. Ainsi, pour jouer avec le père de Kyo et Omega Rugal, choisissez « Team

Mode », sélectionnez «Yes » et, tout en maintenant le bouton Start enfoncé, faites : **haut + B, droite + C, gauche + A, bas + D.**

Winning Eleven

PlayStation japonaise

4 nouvelles vues de caméra, équipe All Star

Magic Sam, Bubu, Reyda

• Nouvelles caméras : à l'écran titre, pressez : haut, haut, bas, bas, gauche, droite, gauche, droite, carré, X (un son devrait se faire remarquer).
• Équipe All Star : choisissez d'abord le mode Exhibition (non Didou, c'est pas celui ou les supporters montrent leurs fesses !). À l'écran de sélection des équipes, positionnez le curseur sur Osaka ou Hiroshima (les deux le plus à droite) ; puis maintenez R1 + R2 + droite enfoncées. La All Star apparaîtra.

Codes Action Replay

(facile = 0, normal = 1, expert = 2,
% destruction d'incendie : 7E0B7C
(P. Cavallin, Toulouse)

Illusion of Time (SN)

Tous les codes qu'il vous faut pour débuter la partie. Chiffres suivant le 7E0AB4.
Rajoutez à la suite les deux chiffres indiqués en face à l'objet voulu.
PS : l'ordre n'est pas un code à la ligne.
Kubla rhiaus : 01
Clé du cachot : 02
Statue maya X : 03
Statue maya B : 04
Mélodie maya : 05
Pierre infinie : 06
Bloc bleu : 07
Mélodie du vent : 08
Mélodie de Lola : 09
Clé du palais : 10
Pierre pure : 11
Statue de l'espoir : 12
Statues de Rama : 13
Poudre Merline : 14
Journal bleu : 15
Lettre de Luc : 16
Pierre du collier : 17
Testament : 18
Trèfle : 19
Hiéroglyphe 1 : 1E
Hiéroglyphe 2 : 1F
Hiéroglyphe 3 : 20
Hiéroglyphe 4 : 21
Hiéroglyphe 5 : 22
Hiéroglyphe 6 : 23
Aura Tikeha : 24
Lettre de Lola : 25
Journal du père : 26
Bague noire : 27
Pomme rouge : 28
Amarite : 1A
Sac d'or : 1B
Lunettes magiques : 1C
Bégonia : 1D
Roi du château : 1A
Clé mine A : 0B
Clé mine B : 0C
Mélodie mémoire : 0D
Orbe enchanté : 0E
Clé d'ascenseur : 0F
(Mienel Hiroshima Blois)

Mots de passe

Castlevania Vampire's Kiss (SN)

Mettre les lumines de couleur suivantes :
• Niveau 2 :
jaune, verte, bleue, bleue, bleue, bleue, bleue, rose, rose.
• Niveau 3 :
jaune, bleue, rose, jaune, rose, verte, bleue, rose, rose.
• Niveau 4 :
bleue, bleue, bleue, jaune, rose, rose, bleue, verte, verte.
• Niveau 4' (caché) :
rose, bleue, rose, bleue, jaune, verte, bleue, jaune, bleue.
• Niveau 5 :
rose, bleue, jaune, jaune, rose, rose, rose, verte, verte.
• Niveau 5' (caché) :
bleue, verte, bleue, bleue, jaune, bleue, verte, verte, jaune.
• Niveau 6 :
bleue, verte, jaune, rose, bleue, bleue, rose, jaune, verte.
• Niveau 7 :
verte, bleue, rose, jaune, jaune, verte, bleue, rose, jaune.
(MC Yos, Bigoto)

Pac Man 2 (SNES)

• Codes des niveaux :
FWHXW9W
GOHW37T
GOJOVZ6
1F7J1ZP
• Sound Test :
BGMRQST
• Time Trial :
TRLMDRW
• Animations de Pac Man : PCMNIIT.

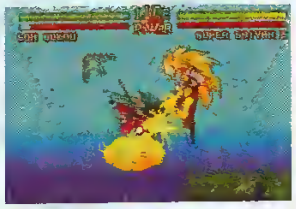
DBZ Ultimate Battle 22

PlayStation

Coups spéciaux des persos cachés

Pierre-Anne Dargent, St-Rémy de Provence, Chris

• Tortue Géniale :
Quart de cercle vers l'avant, carré.
Quart de cercle vers l'avant, X.
Quart de cercle vers l'arrière, avant, X.
Quart de cercle vers le bas en partant de l'avant, carré.
Quart de cercle vers le bas en partant de l'avant, X.
Avant, arrière (plusieurs fois), carré.
• Mister Satan :
Quart de cercle vers l'avant, carré.
Quart de cercle vers l'avant, X.
Quart de cercle vers le bas en partant de l'arrière, carré.
Quart de cercle vers l'arrière, carré.
Quart de cercle vers le bas en partant de l'avant enchaîné avec un quart de cercle vers l'arrière, avant, carré.
• Hyper Sayen III :
Avant, bas, X.
Demi-cercle vers l'avant, X.
Quart de cercle vers l'avant, carré.
Quart de cercle vers le bas en partant de l'avant enchaîné avec un quart de cercle vers l'arrière, avant, X.
Quart de cercle vers le bas en partant de l'avant enchaîné avec un quart de cercle vers l'arrière, avant, carré.
• San Gokou :
Arrière, carré.
Arrière, avant (plusieurs fois), carré.
Demi-cercle vers l'avant, carré.
Quart de cercle vers le bas en partant de l'avant, haut, carré (à faire en l'air).
• Gogeta :
Arrière, avant (plusieurs fois), X.
Avant, bas, X.
R1 + carré/X.
L1 + carré/X.
Demi-cercle vers l'avant, carré.



DBZ Ultimate Battle 22

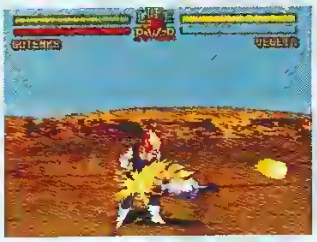
PlayStation

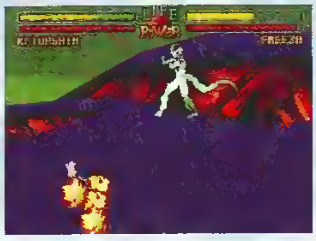
Meteo Smash de onze persos

Pierre-Anne Dargent, St-Rémy de Provence, Chris (Lia)

C'est le temps de DBZ 22 en ce moment, les Meteo Smash pleuvent ! Le mois dernier, nous vous en dévoilions treize, ce mois-ci, onze autres.
Encore un petit effort les gars, il en manque toujours trois (en comptant les persos cachés).
• Gotenks : demi-cercle vers l'arrière, demi-cercle vers l'avant, carré.
• Zarbon : demi-cercle vers l'arrière, demi-cercle vers l'avant, carré.
• Son Goten : demi-cercle vers l'arrière, demi-cercle vers l'avant, carré.
Super Boo : demi-cercle vers l'arrière, demi-cercle vers l'avant, carré.
• Androïde n° 16 : demi-cercle vers l'arrière, demi-cercle vers l'avant, carré.
• Androïde n° 18 : demi-

cercle vers l'arrière, avant, x.
• Gogeta : demi-cercle vers l'avant, demi-cercle vers l'arrière, carré.
• Kaioshin : avant, arrière, bas, haut, x.
• Tortue géniale : avant, arrière, bas, haut, x.
• Freza : avant, arrière, bas, haut, rond.
• Super Saiyen III : arrière, avant, bas, haut, carré.





Gunners Heaven (Rapid Reload)

PlayStation japonaise

Dix codes secrets, dont ceux des niveaux

Luc Langlois, Lille

Lancez le jeu et laissez passer la démo, jusqu'à avoir l'écran titre avec uniquement marqué « Push Start ». **Pressez alors simultanément les boutons L1 + L2 + R1 + R2 + select.** « Secret code : AA » apparaît alors. Rentrez les codes suivants.
Power à 999 : SS

9 bombes : YI
Perso géant : QB
Perso minus : CM
Niveau 2 : MA
Niveau 3 : UT
Niveau 4 : RH
Niveau 5 : MK
Niveau 6 : HT

Return Fire

3DO

Rendre invincible le blindé lance-missiles

Ludika

Avec ce code, vous allez mettre le feu à tous vos ennemis !
Rendez-vous dans le bunker et allez sur l'écran des réserve du véhicule. **Maintenez L + R + B + C** pendant que votre mère tape **X** (ce qui vous fait aller à l'écran de sortie du jeu), **puis bas + A** !
Merci à Ludika, dite « la pieuvre »...

Jumping Flash

Playstation japonaise

Faire six sauts de suite (au lieu de trois)

[illegible]

D'abord, vous devrez terminer le jeu sans perdre de crédit ! Ensuite, à l'écran titre, sélectionnez « Game Start ». Dirigez le curseur vers la droite pour faire apparaître « Extra Mode ». Commencez une nouvelle partie.

Need For Speed

3DO

Jouer contre un adversaire en scooter

Rocco Siffredi, Nice

Après 10 secondes de course, enclenchez le Replay. Rembobinez-le au tout début, puis avec la seconde manette **pressez bas + R + B**. Recommencez une autre partie. Votre adversaire sera alors en scooter, (ne serait-ce pas notre Magic Sam ?).

Looney Tunes Basket-ball

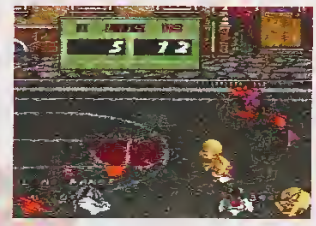
Super Nintendo

X nouvelles bottes secrètes

Emmanuel Chantel, Lille

Effectuez les manipulations ci-dessous à l'écran « Code Hunt » (après l'écran de configuration de la manette), puis en match pour déclencher les cheats. Regardez à quels boutons correspondent les fonctions (turbo, passe...) énumérées. Si les manips sont réussies, leur nom anglais apparaît, ainsi que la (looney) tune nécessaire pour les faire fonctionner, et des bruits joyeux se font entendre.

- Invisibilité (20 cents) : menu, menu, menu, turbo.
- Vision au rayon X (annule l'invisibilité de l'adversaire) (5 cents) : gauche, gauche, menu.
- Se transformer en Sylvestre (5 cents) : turbo, turbo, turbo, menu.
- Se transformer en Daffy Duck (5 cents) : droite, droite, droite, bas, menu.



- Se transformer en Bugs Bunny (5 cents) : menu, turbo, menu, turbo.
- Se transformer en Wile E. Coyote (5 cents) : menu, turbo, turbo, menu.
- Tremblement de terre (30) : haut, haut, haut, turbo.
- « Have a nice day ! » et apparition d'un smiley sur le tableau des scores (gratuit) : haut, bas, gauche, droite, menu.
- Time bomb (5 cents) : bas, bas, menu.

Daytonna USA

Saturn

Posséder d'emblée le cheval de course, initiales spéciales

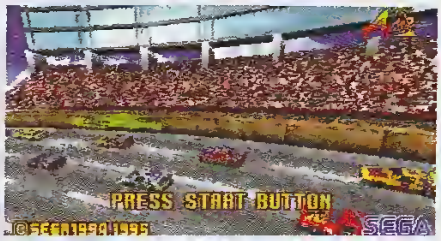
Chon

- Cheval : pendant la démo, bougez la croix de direction du haut vers la gauche tout en pressant **A + B + X + Z** (avec vos trois mains).

Commencez une partie en « Saturn Mode ». Faites défiler les véhicules jusqu'à trouver le cheval.

- Initiales : placez-vous premier à une course. À l'écran demandant vos initiales, inscrivez celles ci-dessous, puis validez.

Paï et Lau : si vous mettez les noms de ces deux persos de Virtua Fighter, vous entendrez deux courts extraits de musiques de ce jeu.
Sex : si vous inscrivez ce mot, le programme changera une de ses lettres après la validation ! Censure ! Inutile de demander comment Chon a trouvé cela, quand on sait que son pseudo est la contraction de cochon (sic) !
PS : Zob ne marche pas !



Mots de passe

Judge Dredd (SN)

[illegible]
FGWZ
[illegible]
YGRZ
(Alessandro [illegible], Cuttolo)

VR Stalker (3D0)

À la suite des codes ci-dessous, il faudra à chaque fois rajouter LQG-77K, pour posséder d'emblée tous les avions :
Nouveau Mexique : M79
Arizona : SK4
Colorado : M51
Golf du Mexique : [illegible]
Nevada : TGO
Arkansas : [illegible]
Virginie : [illegible]
Indiana : EW3
Californie : [illegible]
Océan Pacifique : [illegible]
Côtes de Floride : [illegible]
Washington D.C. : [illegible]
(Gilles Garrier, Vélizy)

Theme Park (MD)

- Pièces supplémentaires :
QAAACAAADB5
QAA[illegible]CAAAGDB
U[illegible]ABAECH
7AACQABAFM2
7AACQABAHL5
BAJCQABAGGA
TANCQABAHHG
YANCRABAHB/
MAFCRA3[illegible]JN2
RAFCR[illegible]KRS
(Aurélien Laubrin, [illegible] & my [illegible])

Soccer Shoot Out (SNES)

Pour jouer avec [illegible] France en 2 jeux de 3 minutes [illegible]

Mots de passe

[illegible] de couleur suivante :
• Round 0, contre l'Italie : 0 incolore, 5 rose, 7 orange, 7 rouge, 1 incolore, 0 incolore, 0 incolore, 0 vert, 4 vert, 2 rose, 0 rouge, 0 incolore, 0 vert, 2 jaune, 4 rouge, 1 incolore, 0 incolore, 0 vert, 0 orange, 5 orange, 3 jaune, 3 incolore.
• Round 12, contre la Grande-Bretagne : 0 incolore, 0 incolore, 0 vert, 5 orange, 7 orange, 3 bleu clair, 0 incolore, 0 incolore, 0 incolore, 4 incolore, 1 bleu clair, 1 bleu foncé, 0 rose, 2 vert, 5 incolore, 6 vert, 7 rose, 0 orange, 0 rouge, 4 orange, 0 bleu clair, 0 incolore.
• Round 18 contre le Brésil : 0 rouge, [illegible], 4 vert, 7 orange, 7 orange, 0 vert, 0 incolore, 0 incolore, 0 incolore, 3 rose, 3 jaune, 0 rouge, 6 incolore, 7 incolore, 2 bleu foncé, 1 bleu clair, 6 rouge, 0 rose, 0 bleu clair, 0 jaune, 4 rose, 2 incolore.
• Round 22 (final), contre l'Espagne : 7 orange, 7 orange, 7 vert, 0 incolore, 0 incolore, 0 incolore, 4 vert, 0 bleu clair, 5 bleu clair, 6 vert, 0 orange, 6 bleu foncé, 3 bleu foncé, 7 rouge, 2 jaune, 0 incolore, 0 vert, 0 rouge, 0 vert, 6 rose, 6 vert, 1 incolore.
(C. Cosson, Chartres)

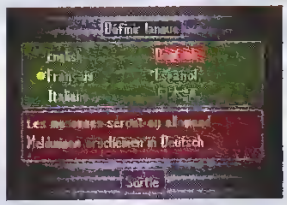
Panzer Dragoon

Saturn française

Invincibilité, nouvelles armes, Select Stage, etc.

Bubu

On vous avait déjà donné des cheats pour se retourner en vol et avancer plus vite (sur la Saturn jap seulement — voir PO 55), en voici six de plus ! Toutes les manipulations s'effectuent à l'écran titre, après avoir fait Start pour faire apparaître « Normal game » et « Options ». Un bruit se fait entendre quand elles sont réussies.
• Invincibilité : L, L, R, R, haut, bas, gauche, droite (« Scenic Mode » apparaît; va comprendre Charles !).
• Nouvelles armes : haut, X, droite, Y, bas, Z, gauche, Y, haut, X. Commencez la partie et, pendant l'écran où il y a marqué « épisode 1,2... », maintenez un des boutons ci-dessous; il faut le faire à chaque épisode si vous ne voulez pas perdre toute votre énergie !
B = Le tir locké forme des boules tournoyantes, lorsqu'il est en attente; mais il est surtout très puissant !
C = tirs rapides de couleur pourpre.
Y = tirs rouges par salves.
Z = gros tirs verts.
• Choix du niveau : haut, haut, bas, bas, gauche, droite, gauche, droite, X, Y, Z.
• Épisode zéro : haut, haut, haut, bas, bas, bas, gauche, droite, gauche, droite gauche, droite, L, R.
• Jouer sans le Dragon : avant de lancer le jeu, vous devez d'abord changer le langage de la Saturn dans son menu interne, et



le mettre en allemand ! Lancez le jeu et faites la manip à l'écran titre comme d'hab : haut, X, droite, X bas, X, gauche, X, haut, Y, Z.
• Mascotte : haut, X, droite, Y, bas, Z, gauche Y, haut, X. Quand vous n'aurez plus de continues, la mascotte apparaîtra (non, ce ne sera pas MC Yas !).

LE PLAN DES LECTEURS

Pour que Secret of Mana devienne un peu moins mystérieux pour vous, voici le plan d'un de ses donjons, un dessin réalisé par Emmanuel Depecker habitant à Fréjus.
Si, comme Emmanuel, vous voulez gagner un jeu pour votre console, j'ai un bon plan pour vous : envoyez la carte d'un jeu récent à :
Player One, Bubu Trucs en Vrac, 19, rue Louis-Pasteur, 92513 Boulogne-Cedex.

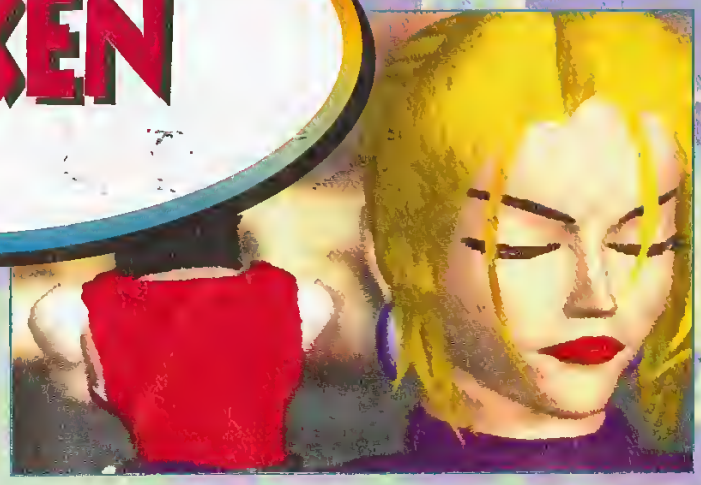
Dessin de Marie-Claire Chabot

TEKKEN

Dossier réalisé par Mifouse et Stef Le Flou

Tekken, le jeu de baston de Namco qui ferait presque oublier Toshinden, débarque sur les étalages français. Présentation...

TEKKEN



Possesseurs de PlayStation, on vous gâte. Après le superbe Toshinden, voici déjà un concurrent de taille : Tekken. Avec deux produits de cette trempe, il y a de quoi être heureux !

Ne faites pas semblant de ne pas connaître ce jeu, s'il vous plaît : nous l'avions déjà accueilli dans nos pages à l'occasion de sa sortie japonaise. À l'époque, on l'avait tellement adoré qu'il s'était même retrouvé propulsé en couverture (*Player One* n° 53). Mais pour commencer, il faut bien vous mettre en garde sur un point précis : Tekken est beaucoup plus beau animé que photographié. Les persos possèdent en effet un look assez particulier, ce qui les rend peu attachants au premier abord. Mais après les avoir vus démontrer tous leurs talents de combattants, on change radicalement d'avis. Une quarantaine de coups par perso, tous plus beaux et plus violents les uns que les autres ! En règle générale, les combats se déroulent à mains nues. Ici, c'est à coups de pied et de poing que se règleront les choses, avec enchaînements à la sauce combo, ainsi que de nombreuses projections « ultra-hypra-spectaculaires » (ça va, le message est passé ?). On a du mal à croire qu'on fait tout cela nous-mêmes, avec nos deux mimines accrochées (pour longtemps) aux commandes. Voilà le miracle de la jouabilité ! Le jeu propose au début huit personnages jouables, auxquels viendront

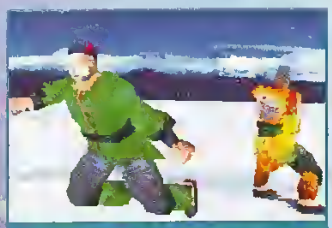
Lorsque tout vient vous frisson un rien, il y faut avec les deux pieds pour être sûr de ne pas rater son coup.

Avis de la rédac

CHRIS : « Tekken est un excellent jeu. Impressionnant, jouable, intéressant... Il bénéficie assurément d'une bonne durée de vie. Seul gros regret : il est dommage que les boss soient dotés des coups des personnages de base. On sent là une décevante solution de facilité. »
Son Top : 1/ Virtua Fighter Remix. 2/ Tekken. 3/ Toshinden.

ELWOOD : « Quelle belle bête ! Tekken est un jeu qui en met plein la vue et qui dégage une incroyable violence. L'animation est tellement réussie qu'on a l'impression de rêver et la jouabilité est impeccable. »
Son Top : 1/ Tekken. 2/ Toshinden. 3/ Virtua Fighter Remix.

CALIMÉRO : « Sans doute mon jeu de baston préféré sur la Sony. Les enchaînements sont hyper rapides et il n'y a pas tous les effets spéciaux de Toshinden, que je trouve plus spectaculaires que ludiques. Un must pour moi qui ne suis pas fan du genre. »
Son Top : 1/ Virtua Fighter Remix. 2/ Tekken. 3/ Toshinden.



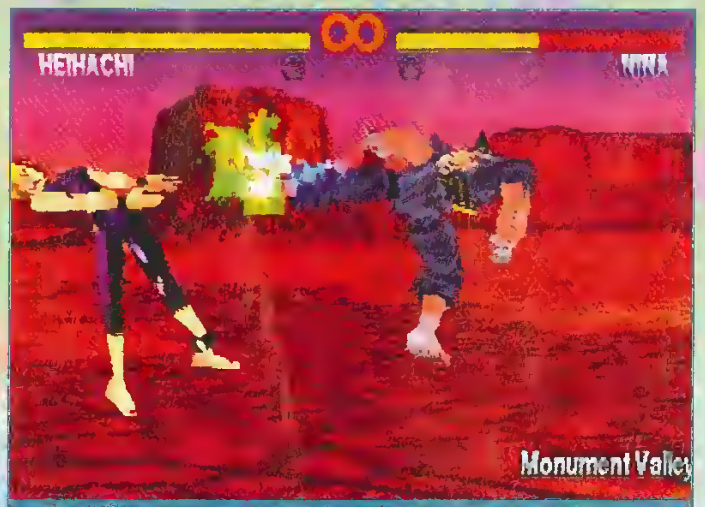
La projection de Wang, semi-boss, permet d'admirer le beau costume de son sosie (tout perso existe en deux versions).

Outre l'intro, on retrouve des films en images de synthèse différentes à chaque fois qu'un perso vaincu le boss final.

Anna, comme Nina, annonce ses coups les plus diaboliques par des mouvements de mains plutôt inquiétants.

TEKKEN

La fin des combats est repassée au ralenti après chaque KO. L'occasion de (re)savourer l'action fatale.



Des effets graphiques soutiennent le rendu de la violence en apparaissant aux endroits des impacts.

DANS LE MÊME GENRE

L'arrivée des consoles 32 bits japonaises a permis aux jeux de baston en 3D de prendre leur envol. Avec des produits tels que Virtua Fighter Remix (Saturn), Toshinden et maintenant Tekken, la décision du passionné se révèle ardue, d'autant plus qu'elle peut influencer en définitive le choix de la machine : Saturn ou PlayStation. Les débats vont bon train pour savoir lequel des trois est le meilleur. C'est une question de feeling, les trois titres apparaissant assez différents. Vous trouverez donc l'avis et le top personnel de chaque membre de la rédac dans ce dossier. Alors que se profilent déjà à l'horizon 96 : Virtua Fighter 2, Toshinden 2, et Tekken 2 ...

s'ajouter huit autres, qui sont en fait des semi-boss dérivés des combattants de base après que vous les avez battus. Un autre boss s'ajoutera encore pour porter le total à dix-sept ! Si Tekken apparaît comme un jeu extrêmement prenant, c'est pour deux raisons : la réalisation et le plaisir de jeu. La 3D relève de ce qui se fait de mieux sur PlayStation, avec des persos sublimes animés à la perfection. Le plaisir, c'est à chaque coup porté qu'on le ressent : contrairement à ce qui se passe dans Toshinden, les combattants semblent imposer leur dimension réaliste, ce qui sert à merveille la violence de ces coups. Sans hésitation, LE jeu de baston à posséder sur PlayStation.

Milouse et Stef le Flou

éditeur	NAMCO
genre	COMBAT
joueur(s)	1 OU 2
sauvegarde	OUI
continue	INFINI
difficulté	VARIABLE
durée de vie	LONGUE
prix	A B C D E F

96%

PLAYER FUN 98%

en résumé

Brillant !
Admirable !
Majestueux !
Superbe !
Splendide !
Somptueux !
Exceptionnel !
Merveilleux !
Fantastique !
Prodigieux ! Que dis-je... divin !

90 85 80 75 70 65 60 55 50

GRAPHISME 94%
Certains persos ont un look bizarre, mais tous sont superbement représentés.

ANIMATION 97%
La fluidité de la 3D est parfaite. Il y a peu de mouvements de caméra.

SON 92%
Les sons sont simples mais convaincants, les musiques très bonnes.

JOUABILITÉ 95%
Les débutants s'en sortiront et les experts se régaleront. Une réussite...

TECHNIQUES DE JEU

Dans Tekken, les personnages possèdent une panoplie de coups communs. Voici donc les « techniques de base » pour éviter de s'en prendre plein la tronche.

GLISSADE

→ → → + ●

Mis à part Jack, Pjack, Yoshimitsu, Kunimitsu, Kuma, King et Ganryu, les personnages possèdent une glissade qui permet de faucher le personnage trop agressif.

ATTAQUES AU SOL

↑ + ▲

Une fois l'adversaire au sol, on peut s'amuser à le frapper sans qu'il puisse réagir. Ces coups sont assez puissants. Certains personnages en possèdent des variantes, appelées « Hard Pounces », qui font la même chose mais en plus violent.

LE PLACAGE AÉRIEN

→ → →

(juste au contact de l'adversaire)

Un coup pas très puissant mais qui a le mérite de mettre l'adversaire au sol, même si ce dernier est en garde.

ATTAQUES SUPÉRIEURES

← → + ■ + ▲

(pour les personnages « classiques »)

→ + ■ + ▲

(pour Jack, Pjack, Kuma et Ganryu)

Mis à part quelques lourdauds (Jack, Pjack, Kuma et Ganryu), les personnages peuvent se relever de huit manières différentes, toujours en agressant l'adversaire. Nous vous donnons ici une des manières les plus surprenantes. Pour les adeptes des « gros » cités au début, il existe trois façons de se relever.

LES PERSONNAGES

Voici une petite présentation des huit héros de Tekken. Pour chacun d'entre eux, vous trouverez le combo (un enchaînement de dix coups), quelques projections (les moins communes), ainsi qu'une attaque imparable et des coups spéciaux.

NOTE SUR LES COMBOS
Pour parvenir à effectuer correctement les combos, il faut anticiper sur les mouvements. Un conseil pour y parvenir, apprenez-les petit bout par petit bout (un enchaînement de trois, puis de six, etc.).

KAZUYA MISHIMA

(ne possède pas de coup imparable)

→ → + ▲ ■ ▲ ▲ ✕ ○ ○ ■ ▲ ■

■ + ✕ ▲ + ○ → → + ■ + ▲

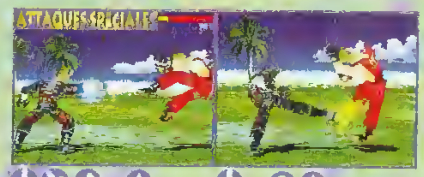
↗ + ▲ + ○ → ↓ ↘ + ■

PAUL PHŒNIX

(ne possède pas de coup imparable)

□+X ▲+○ ←+□+X →→+□+▲

□▲X▲□▲□○▲□



↓↘→+▲ ↓+○▲

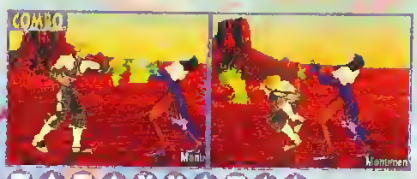
MARSHALL LAW

□+X ▲+○ →→+X+○

↘+□▲▲□XXX○X○

↙+□+▲
(2 fois ↖ pour annuler l'attaque)

↓↑+○



□▲□▲XX▲□▲▲

↙□+▲ (2 fois haut pour annuler)

NINA WILLIAMS

▲+○ →+□+X ↘↘+□+▲ ↓↘→+□+▲ puis tout de suite après,
□X▲□

Attaque imparable ← rotation paddle dans le sens inverse des aiguilles d'une montre puis □. Il faut au moins deux tours pour que l'attaque soit imparable. Si vous faites cinq tours l'adversaire meurt instantanément.

↓+▲□□□▲□▲□□+▲□+▲

JACK

□+X ▲+○ ↓↙←+▲ ↓↘→+□

DOSSIER

AVIS DE LA RÉDAC

L'avis de Bubu in love

« Tekken est un super jeu de baston 32 bits. Techniquement il est très beau, avec des bonhommes en Gouraud Shading et entièrement mappé. Et j'aime sa jouabilité, car les coups sont faciles à lire et nombreux (il a même des combos). Bref, c'est l'ennemi de jeu de baston idéal pour moi. » Son Top : 1/Tekken 2/Toshinden 3/Virtua Fighter Remix

L'avis Didou, en direct de Bali

« Comme Milouse, j'ai mis [illegible] la 3D fil de fer en texture mappée sous l'angle d'un de la full motion capture. Faut le dire, c'est techniquement "éblouissantissime" ! Blague à part, Tekken c'est mon Amérique à moi. Si on me le jeu je serais comme un Aussie sans la plume ou encore comme un grenouille cherchant une mare sur un parking. En clair, une PlayStation sans Tekken, c'est pas la [illegible] » Son Top : 1/Tekken 2/Toshinden 3/Virtua Remix

L'avis d'un gamin qui garde son calme

« Mouais ! Tekken est indéniablement un bon jeu doté d'une ambiance irréelle très attachante. Mais son character design me semble assez faible : la majorité des persos manquent de force, de peuf et m'ont vite oublié sitôt la console éteinte. C'est pour cette raison et pour sa richesse que je préfère lui préférer Virtua Fighter. » Son Top : 1/Virtua Fighter Remix 2/Tekken 3/Toshinden

L'avis de Le Flou qui change souvent

« Comment ne pas préférer Tekken aux autres jeux de baston sur 32 bits ? C'est un régal pour les yeux autant que pour les mains. La jouabilité est parfaite et de nombreux coups sont disponibles. On en trouve d'ailleurs de nouveaux [illegible] longues heures de jeu, et [illegible] richesse. » Son Top : 1/Tekken 2/Toshinden 3/Virtua Fighter

L'avis de MC Vis, 14 ans [illegible]

« A mon avis, Tekken marque [illegible] génération de jeux de baston [illegible] coups spéciaux qui vous [illegible] Malheureusement, on délaisse [illegible] fluence de petits nouveaux [illegible] (NdMilouse : Zero Divide [illegible] Tekken ?!). Son Top : 1/Tekken 2/Virtua Fighter Remix 3/Toshinden.

L'avis de Milouse, 3D maniaque

« C'est en 3D, c'est beau [illegible] animé, c'est jouable, c'est [illegible] de projections et c'est plein [illegible] personnages. Il faut vraiment ne pas aimer les jeux [illegible] pas avoir de PlayStation pour ne pas craquer sur Tekken. Je le préfère à Toshinden pour sa richesse et sa violence. Mais je conseille les deux jeux. » Son Top : 1/Toshinden 2/Tekken 3/Virtua Fighter Remix

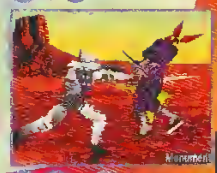
L'avis de Virtua Terry

« Franchement, après avoir goûté aux plaisirs de Virtua Fighter, Tekken m'a paru un peu lourd. La possibilité de frapper un homme à terre, par exemple, me semble de l'anti jeu. Et puis il faut dire que les persos ne m'accrochent vraiment pas. Je les trouve sans grande personnalité et jouer avec un ours, franchement, ça me branche moyen. A côté de ça, il est vrai que Tekken est très impressionnant. Mais bon, quand on sait qu'arrive prochainement Virtua Fighter 3... » Son Top : 1/Virtua Fighter Remix 2/Tekken 3/Toshinden

KING

(ne possède pas de coup imparable)

YOSHIMITSU



MICHELLE CHAN

(appuyez simultanément sur ▢ et △ dès que vous êtes passé dans le dos de l'adversaire)

(quand Michelle lève la jambe)

LES BOSS

On n'a hélas pas la place de tout vous donner mais voici une petite sélection de coups spéciaux. Certains boss (dont le dernier) ne possèdent pas de combos (ou alors on est des nazes et on ne les a pas trouvés !). Ces boss sont des dérivés des personnages principaux. Ils peuvent donc utiliser la plupart de leurs coups.

LEE CHOW LANG

(lachez le pad !) Comme LAW

KUMA

Comme JACK

WANG GIN LEI

Comme MICHELLE

ANNA WILLIAMS

Comme NINA

PJACK

Comme JACK

ARMOR KING

Comme KING

GANRYU

KUNIMITSU

Comme YOSHIMITSU

HEIHACHI MISHIMA

(lancez) + (lachez)

Light Crusader PART II

MAGIE

Avant de plonger dans le vif du sujet, commençons par un petit rappel de la composition des sorts.

Air : Wind
Terre : Earthquake
Eau : Heal
Feu : Fire
Air - Terre : Thunder
Air - Eau : Ice
Air - Feu : Fire Wind
Terre -Eau : Guardian
Terre - Feu : Meteor
Eau - Feu : Cure
Air - Terre - Eau : Turn Undead
Air - Terre - Feu : Needlecrack
Air - Eau - Feu : Confuse
Terre - Eau - Feu : Shield
Air - Terre - Eau - Feu : Judgement

Ce gobelin chargé de surveiller les prisonniers humains est plutôt inamical.

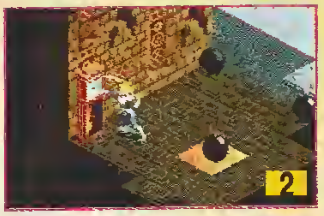
NIVEAU -3

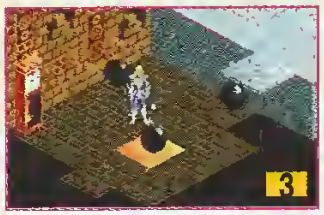
Ce troisième sous-sol se révèle être l'antre d'une horde de gobelins. Certains d'entre eux sont belliqueux et attaqueront à vue, tandis que d'autres se montreront plus pacifiques à votre égard. Cela durera jusqu'à ce que vous trouviez un costume qui vous permettra de revêtir l'aspect d'un gobelin. À partir de ce moment, les créatures vertes se montreront nettement plus amicales et coopératives, allant même jusqu'à vous ouvrir certaines portes désespérément closes depuis le début. De plus, vous trouverez une épée « éclair » et des gantelets de puissance qui accroîtront votre efficacité en combat. Un robinet vous permettra d'inonder certaines salles dont une issue est hors d'atteinte pour l'instant. Enfin, une tablette de pierre gravée vous indiquera comment parvenir jusqu'au quatrième sous-sol.

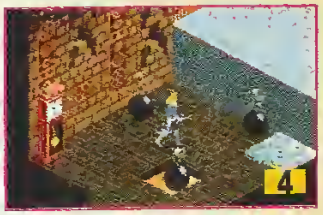
A. LES TROIS BOMBES

En entrant dans cette salle, vous remarquerez immédiatement trois bombes à retardement dont deux s'avèrent utiles ; leur compte à rebours respectif étant de trois et dix secondes. La première chose à faire consiste à stopper le décompte du temps en frappant l'horloge. Ensuite, placez la bombe dont la durée est de six secondes dans le coin supérieur afin qu'elle ne vous dérange pas. Poussez la bombe de trois secondes sur la dalle jaune et celle de dix secondes sur la dalle blanche. Réactivez l'horloge et foncez sur la dalle blanche. Lorsque la bombe « mèche courte » explosera, la dalle blanche, la seconde bombe et vous-même vous retrouverez à hauteur de l'estrade. Il vous reste alors cinq ou six secondes pour pousser votre explosif jusqu'à la grille.

1

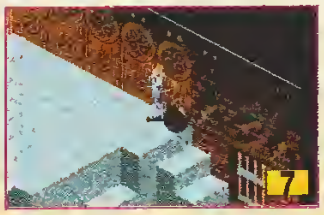

2


3


4

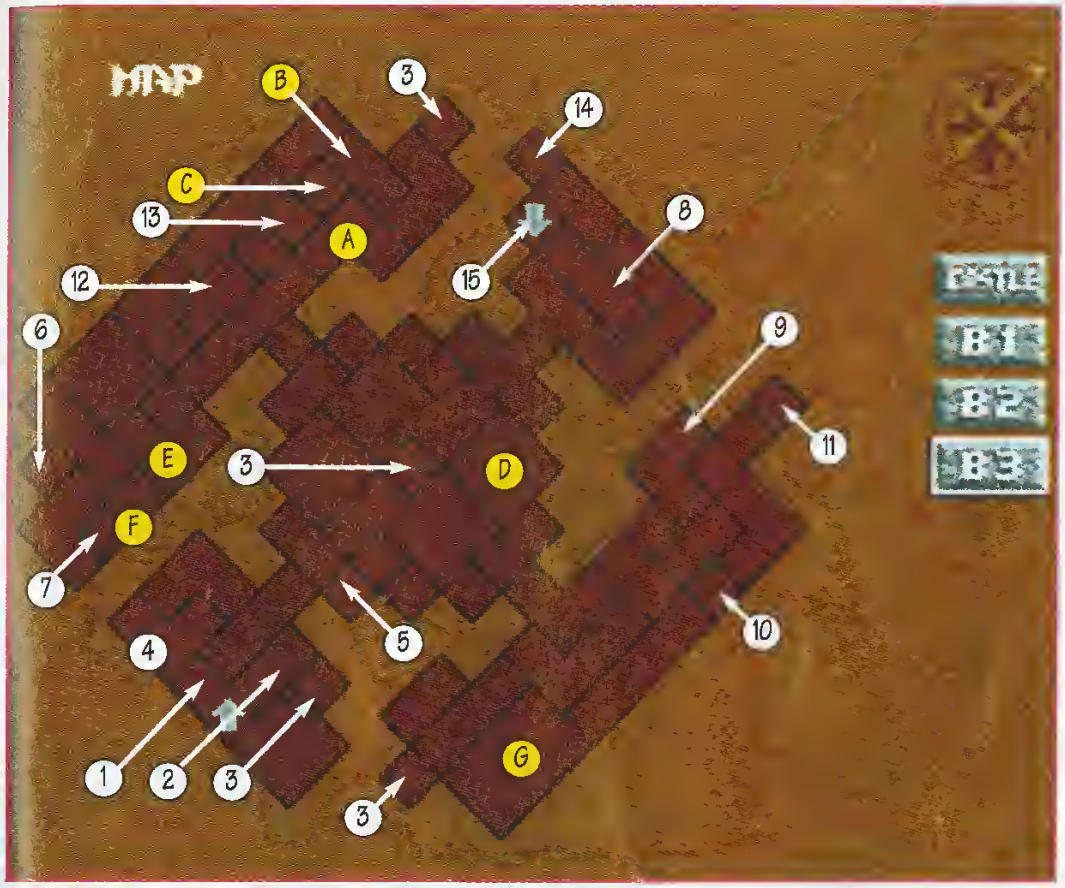
5

6


7

8

PLAN DU NIVEAU - 3

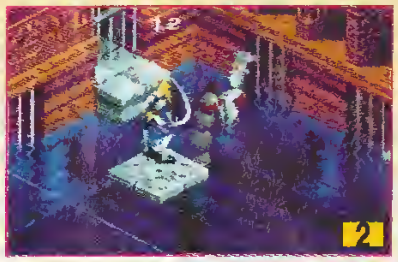


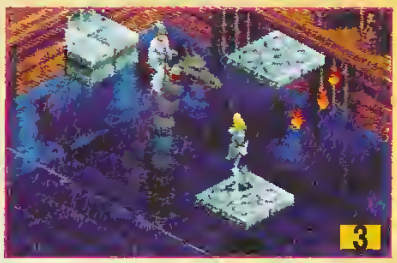
1 Vers niveau - 2
2 Potion bleue
3 Fontaine de guérison
4 Switch
5 Sauvegarde
6 Potion de soins
7 Épée « éclair » + armure de bronze
8 1 vie sup, orange et tomate x 2
9 Gantelet de puissance
10 Robinet
11 Clé n° 3
12 Tablette
13 Cotte de mailles
14 Ascenseur
15 Vers niveau - 4

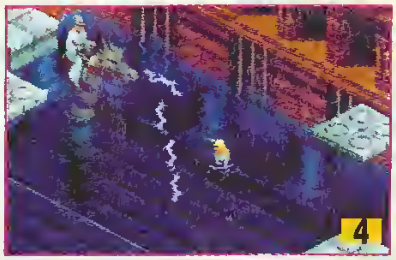
Voici un gobelin paysan. Celui-ci fera montre d'indifférence à votre égard.

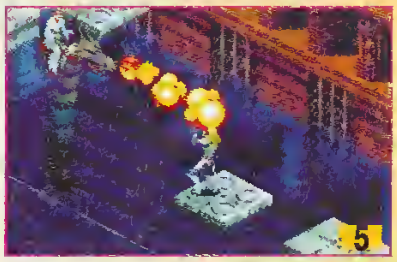
B. LE DRAGON AQUATIQUE

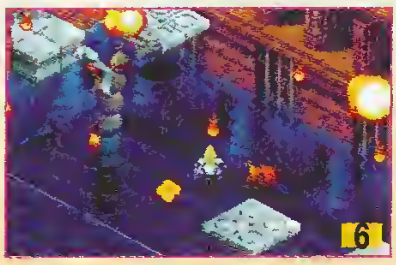
Au moment où l'on s'y attend le moins, on tombe nez à nez avec un sorcier chevauchant un dragon. La salle étant inondée d'eau, vous constaterez vite que les déplacements ne sont pas franchement aisés. Il y a bien deux plates-formes mobiles qui tournent autour du dragon, mais réussir à se maintenir dessus tient du miracle, d'autant que votre adversaire se défend avec vélocité.
La meilleure solution consiste donc à se poster sur la plate-forme entourant la porte d'entrée afin de pouvoir lancer une série de boules de feu sans prendre le risque de s'exposer inutilement.

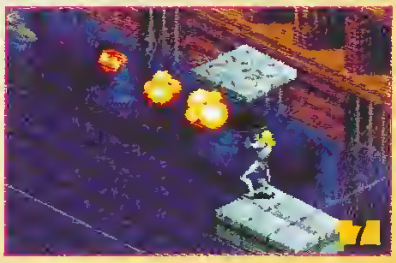






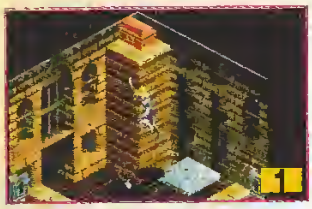


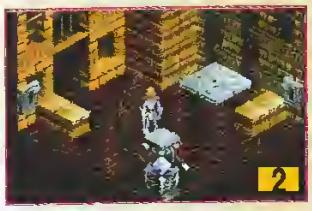




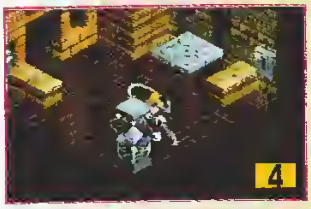
C. LE DÉGUISEMENT DE GOBELIN

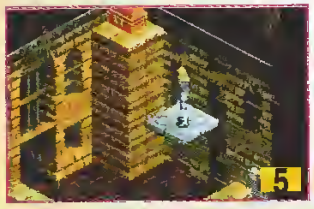
Bien que la salle soit de dimensions réduites, l'énigme qu'elle renferme est assez délicate à résoudre. En entrant, commencez par pousser le pilier dans le coin inférieur. Placez ensuite les bombes de chaque côté du pilier. Maintenant que tous les éléments sont mis en place, il vous reste à faire preuve d'adresse. Enclenchez le compte à rebours de la bombe située à droite, laissez s'écouler une seconde avant d'enclencher la deuxième. Ruez-vous maintenant sur la plate-forme. La première déflagration orientera le rayon du pilier sur le switch de gauche, faisant ainsi monter la plate-forme d'un cran, la seconde explosion actionnera le switch de droite, hissant alors la plate-forme à hauteur du coffre.


1


2

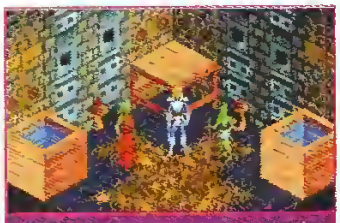
3

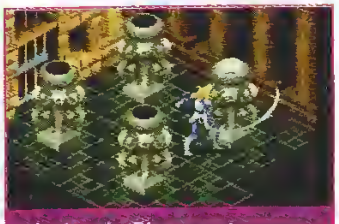

4


5

6

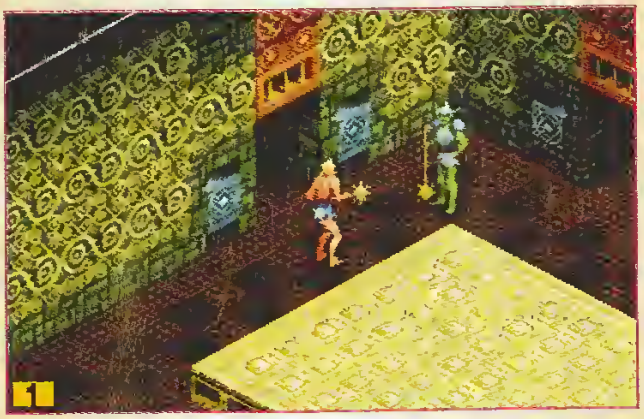
7


Inutile d'essayer de parler à ces gobelins tant que vous ne possédez pas le déguisement.

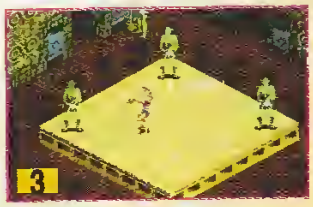

Le jeu du Simon est assez répandu. Il faut recomposer une mélodie de mémoire.

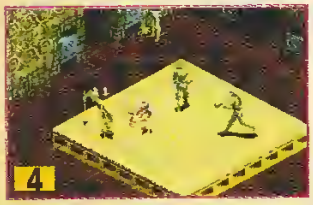
D. LA POULE AUX ŒUFS D'OR

Lorsque vous revêtez ce déguisement, vous passez aux yeux des gobelins pour l'un des leurs. Outre dialoguer avec eux, vous pouvez défier les plus forts en combat et gagner une somme avoisinant les 200 pièces d'or à chaque victoire ! Pour cela, il vous suffit de vous adresser au gobelin vêtu d'une armure. Désormais, lorsque vous serez en mauvaise posture (plus de nourriture, plus de sphères élémentaires, etc.), il vous suffira de venir gagner quelques pièces d'or avant de remonter faire des achats en ville.


1

2


3

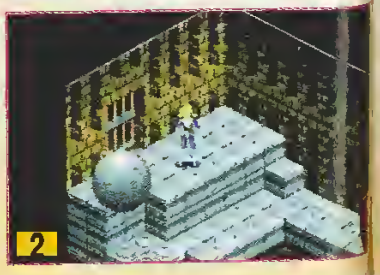

4

5

E. LA SALLE DE LA PIERRE RONDE

Voici une énigme quelque peu délicate à résoudre dans la mesure où un élément mobile du décor est destiné à vous induire en erreur. Il s'agit du bloc de pierre. La première chose à faire consiste à placer le baril de poudre sur la plate-forme blanche. Poussez ensuite la boule contre le mur de gauche et enfin vers le bas. Lorsque la boule est bloquée à proximité de la dalle

1


2

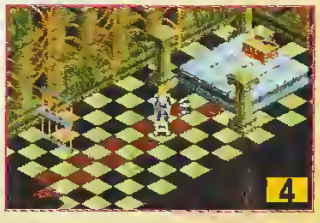
F. L'ÉPÉE ÉCLAIR ET L'ARMURE DE BRONZE

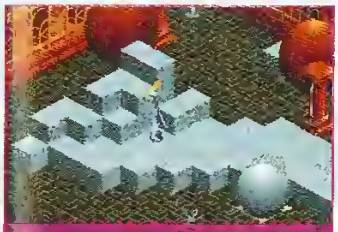
Lorsque vous pénétrez dans cette salle, vous découvrez un coffre trônant sur une estrade entourée de quatre statues. En ouvrant le coffre, vous entrerez en possession de l'épée « éclair ». Pas de surprise, dès lors que vous aurez l'épée en main, vous verrez les statues s'animer. Leurs attaques sont assez redoutables mais leur lenteur compense quelque peu cet avantage.
Lorsque vous aurez vaincu les statues, vous aurez l'occasion de récupérer l'une des armures de bronze dont ils étaient équipés.

1

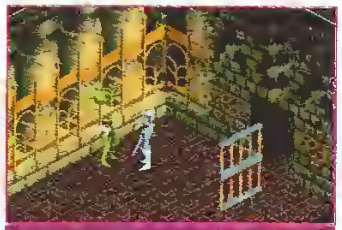
3

2


4


Le passage mettra en avant vos talents d'observation.

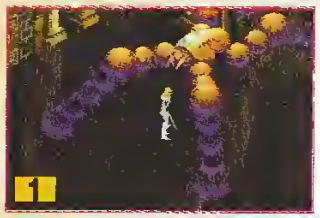
Une fois revêtu du costume de gobelin, l'illusion est parfaite.


Lorsque les gobelins se montrent hostiles, n'hésitez pas à cogner. Ce gobelin l'apprend à ses dépens.

Tiens, mais c'est une vieille connaissance ! Il semblerait qu'il ait lui aussi retrouvé la mémoire...

G. L'ARAIGNÉE GÉANTE

Pour une fois, le boss ne se trouve pas placé en fin du niveau, mais protège le robinet, un objet indispensable pour explorer la totalité du niveau. Il s'agit d'une araignée géante (particulièrement bien animée) dont l'aspect n'est pas sans rappeler celui d'une tarentule.

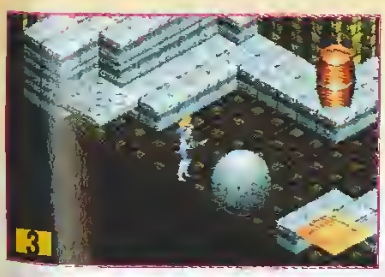

1

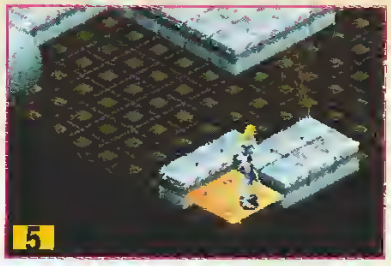
3

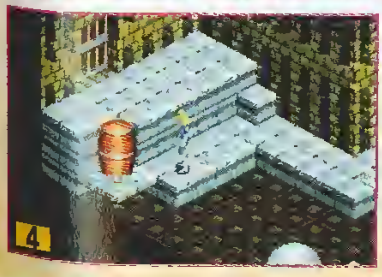
2

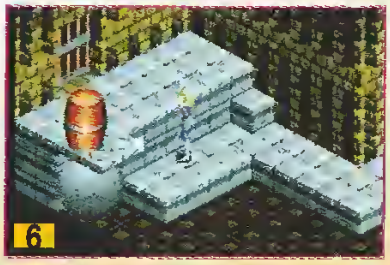
4

Je n'ai pas trouvé de solution miracle pour la vaincre, toutefois le sort de foudre (Air-Terre) s'avère assez efficace dès lors que vous vous placez bien en face de l'ennemi.

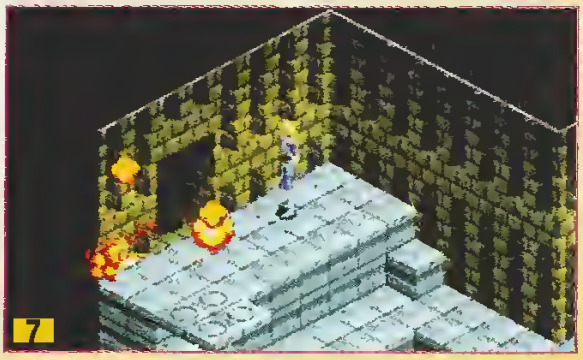

3


5

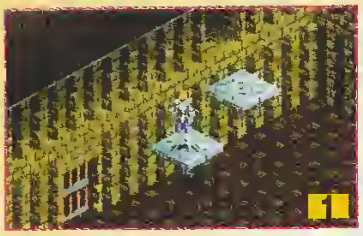

4

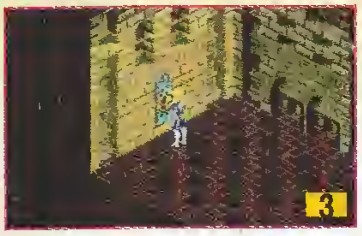

6

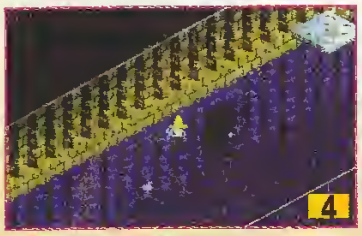
jaune, repoussez-la vers le haut. Dès que la boule commence à rouler, actionnez la dalle jaune en marchant dessus. La boule bloquera ainsi la plate-forme blanche à hauteur de l'estrade et il ne vous restera plus qu'à placer le baril de poudre contre la porte.

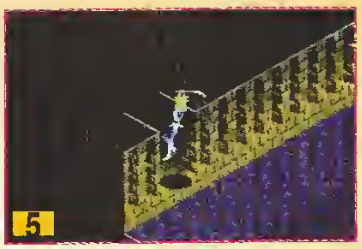

7

H. L'UTILISATION DU ROBINET



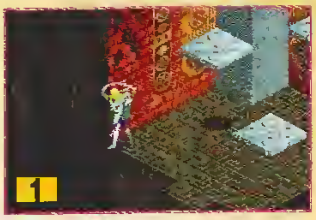


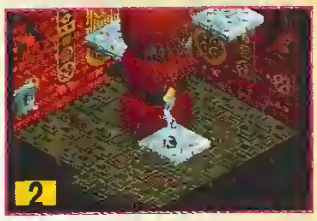




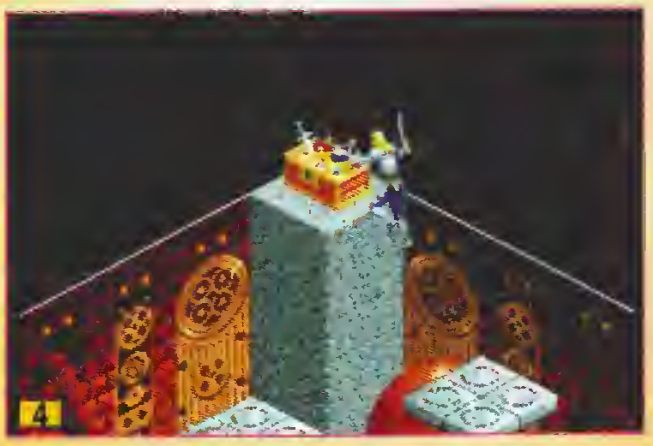
Ce niveau renferme deux salles dans lesquelles l'utilisation du robinet est indispensable.
Ces salles sont situées en hauteur et vous y accèderez sans problème en utilisant les plates-formes agencées comme un escalier. Une fois dans la salle, sélectionnez le robinet dans le menu inventaire afin de l'introduire dans le mécanisme. Cela aura pour effet d'inonder la salle précédente et les plates-formes « escaliers » flottantes se retrouveront alignées toutes à la même hauteur.
Arrivé à ce stade, il ne vous restera plus qu'à effectuer une petite série de sauts. Cette manœuvre vous amènera à rejoindre l'issue inaccessible auparavant.

I. LE COFFRE INACCESSIBLE

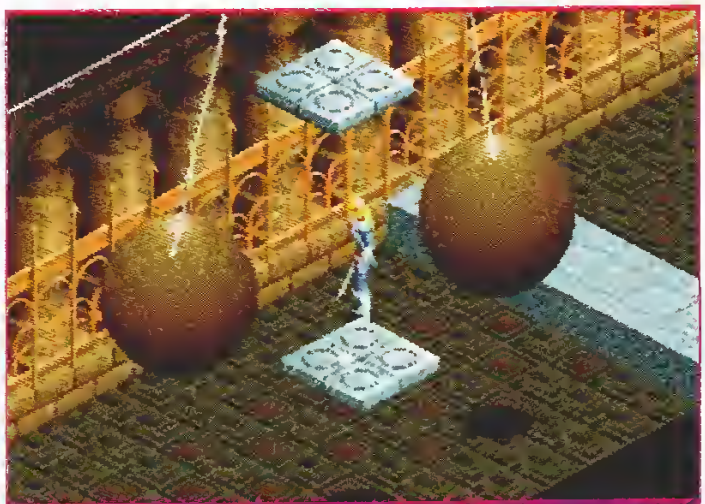




Lorsque vous actionnez le switch, trois énormes boules tombent successivement en s'entassant les unes sur les autres.
En vous plaçant sur la plate-forme de droite, il suffit de pousser les deux boules les plus hautes contre le mur, jusqu'à les placer entre la colonne de pierre et la plate-forme supérieure. Sautez sur les deux boules puis sur la plate-forme de droite. Enchaînez un second saut vers le coffre avant que la plate-forme ne redescende. En cas d'échec, revenez à terre, la plate-forme supérieure remontera à son niveau d'origine.



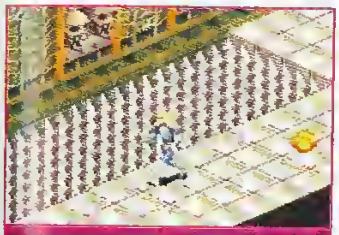
Le prêtre gobelin se montre assez loquace malgré votre apparence.



Un autre passage délicat. Le mouvement de balancier des deux boules est complètement désynchronisé.

NIVEAU - 4

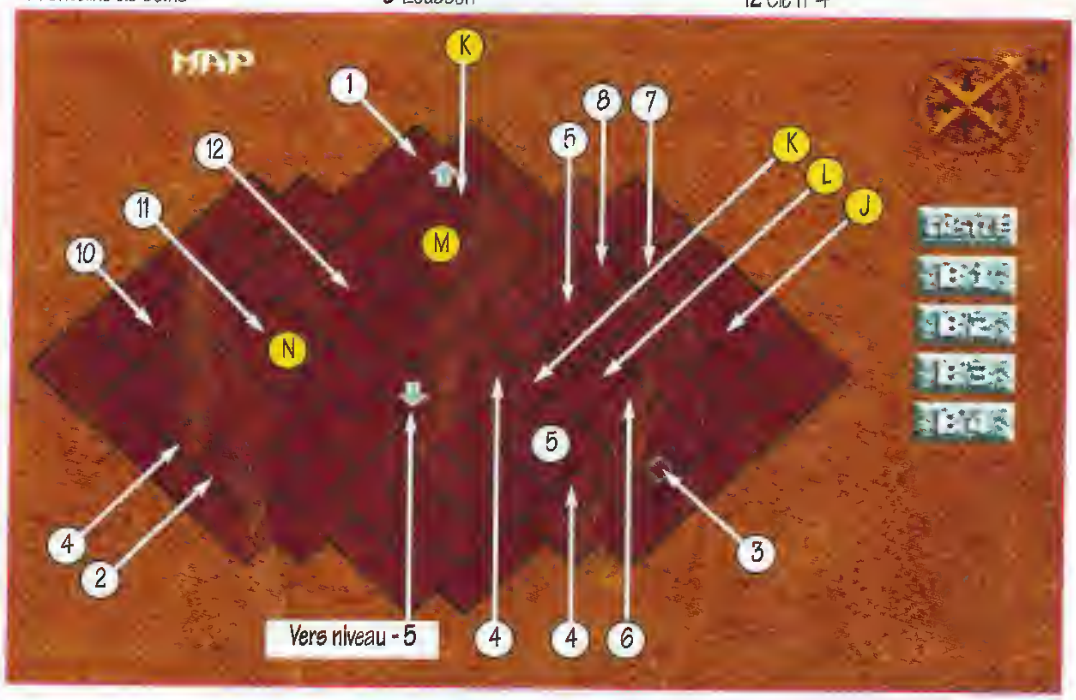
Ce niveau se révèle être celui des magiciens et des nécromanciens. Ils sont nombreux et attaqueront à vue jusqu'à ce que vous possédiez l'écusson du Cercle. Une fois celui-ci en votre possession, les magiciens se montreront plus aimables, à moins qu'ils ne vous démasquent. Cela peut se produire en une seule occasion, le temps de confirmer à l'ennemi le bien-fondé de ses soupçons. Deux boss seront au rendez-vous et non des moindres...



Pour éviter les boulettes de feu, il suffit de courir à fond.

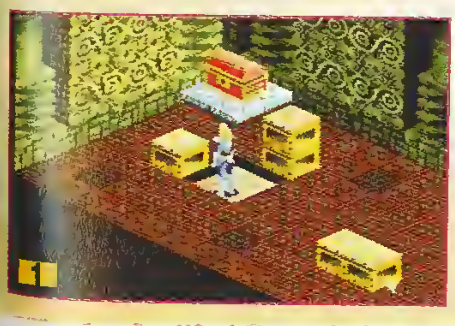
PLAN DU NIVEAU - 4

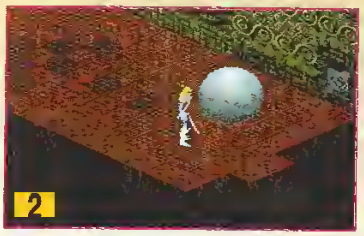
1 Vers niveau - 3
2 Sauvegarde
3 Ascenseur
4 Fontaine de soins
5 Pendentif
6 Prisonnier
7 Épée « relayeuse »
8 Écusson
9 Armure dragon
10 Vie supplémentaire
11 Light Crusader
12 Clé n° 4

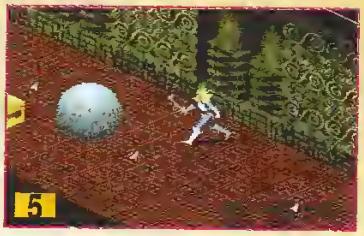


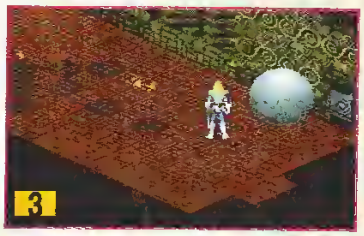
J. LA SOUFFLERIE

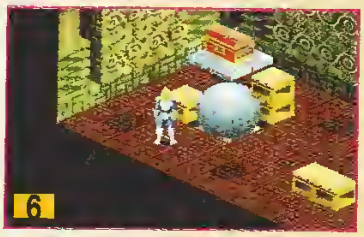
Cette salle, balayée dans sa largeur par deux forts courants d'air, renferme un coffre placé sur une plate-forme en hauteur. Une dalle jaune permet, tant qu'elle est enfoncée, de faire descendre la plate-forme. Dès que vous la quittez, la plate-forme remonte... À l'entrée de la salle, une boule de pierre permettrait bien de maintenir la dalle enfoncée, mais les vents y mettront toute la mauvaise volonté dont ils sont capables. L'idée consiste à pousser la boule contre le mur nord, et lorsque le courant d'air le plus proche commence à faiblir, poussez la boule vers le fond de la salle. Si vous trouvez le bon timing, la boule ira se placer d'elle-même sur la dalle, et rendra le coffre accessible. Celui-ci renferme l'épée relayeuse.

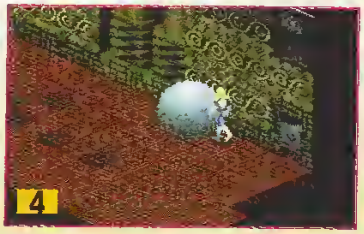






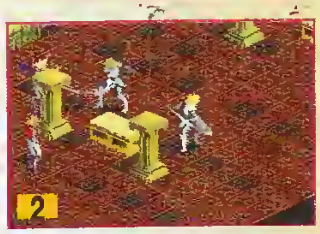


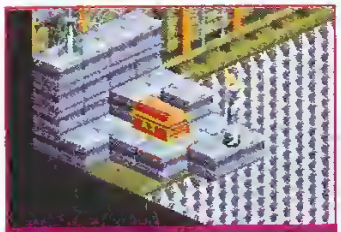




K. LA SALLE MIROIR

En y entrant, vous aurez la surprise de découvrir un double de vous-même reflétant exactement vos gestes.
Il va de soi qu'un tel effet s'accompagne de quelques problème de déplacement puisque les commandes du double sont inversées. C'est d'autant plus gênant que les deux zombies qui peuplent cette salle se trouvent du mauvais côté, c'est-à-dire dans la zone de déplacement de votre double. Il s'agit de faire preuve d'adresse pour le contrôler et vaincre les morts-vivants. Lorsque ce sera fait, réunissez les deux personnages au centre de la pièce, entre les deux colonnes.
Vous serez alors téléporté dans une pièce où se trouve un coffre contenant un pendentif.



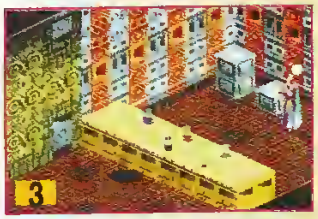


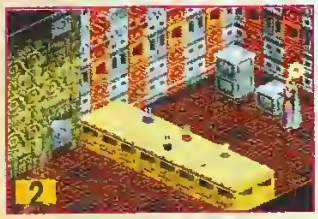
Ce coffre renfermant un pendentif est bien défendu.

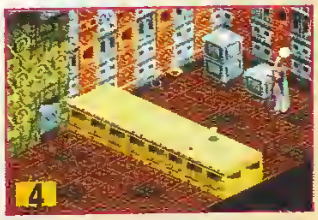
Deux magiciens abusés par le fait que vous portiez l'écusson.

L. LE MAGASIN

Tenu par un magicien, le magasin propose plusieurs articles, tous plus intéressants les uns que les autres.
Toutefois, avant de pouvoir y effectuer des achats, il est impératif de posséder l'écusson. Lorsque ce sera le cas, faites en sorte d'avoir en poche au moins 4 000 pièces d'or, quitte à remonter jusqu'au niveau - 3 afin de livrer quelques combats avec les gobelins. Le pécule ainsi réuni vous permettra d'investir dans l'article le plus cher : la potion jaune. Il s'agit d'une potion magique qui vous permet de devenir invisible un certain temps. Utilisez-la immédiatement et profitez de cette invisibilité temporaire pour rafler les articles restants. Voici la liste des objets disponibles ainsi que leurs effets.



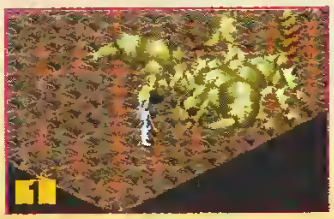


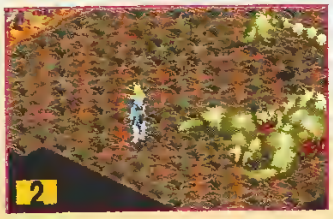


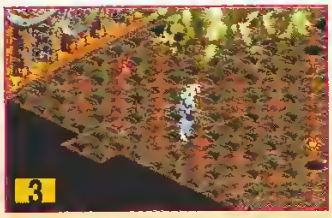
Potion jaune (4 000 pièces d'or) :	invisibilité.
Potion noire (2 000 pièces d'or) :	poison.
Pendentif (1 000 pièces d'or) :	résurrection.
Potion verte (3 000 pièces d'or) :	sphères élémentaires au maximum.
Potion bleue (25 pièces d'or) :	sérum anti-poison.
Potion rouge (150 pièces d'or) :	vitalité maximum.

M. LE SCORPION GÉANT

À l'instar de l'araignée géante, le boss de ce niveau ne se trouve pas à la fin. Il ne semble pas y avoir de tactique spécifique pour battre ce monstre.
Lorsque vous entrez, le scorpion géant se trouve au centre de la pièce, faisant claquer ses pinces pour vous impressionner. Outre une attaque à base de projectiles de feu et la charge, il dispose d'une botte secrète redoutable : il file la poisse ! Personnellement, j'ai eu le droit à la coupure de courant, la chute du café sur la prise de l'alimentation, Elwood venant me défier à Superstar Soccer, et même au plantage pur et simple du jeu ! Bref, écourtez le combat au maximum. Là aussi, le sort de foudre semble particulièrement efficace puisqu'il inflige deux attaques pouvant totaliser une trentaine de points de dommage. Après cet affrontement fastidieux, vous trouverez la clé n° 4 dans la salle suivante.

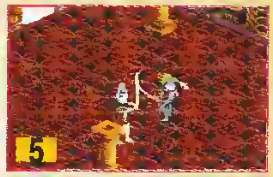


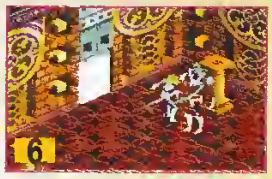




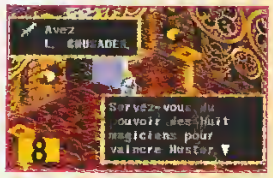
N. L'ARMURE VIVANTE

Dans ce niveau, c'est l'armure vivante qui fait véritablement office de boss de fin. Malgré une taille peu impressionnante, il s'avère assez coriace puisqu'il reste invulnérable aussi bien aux attaques physiques qu'aux sorts magiques. Après un round d'observation, vous découvrirez qu'une ombre se déplace à proximité de l'armure. C'est elle qu'il faut frapper. Tournez autour de l'armure afin que celle-ci ne puisse pas vous asséner de coup d'épée, et pour éviter son gantelet boomerang qu'elle lance de temps à autre. Surveillez bien vos points de vie, histoire d'utiliser un sort de soins si le besoin s'en faisait sentir. Après cette victoire, vous pourrez vous emparer de son épée qui n'est autre que la « Light Crusader ».
Vous venez de mettre la main sur l'arme la plus puissante du jeu.


5


6

7

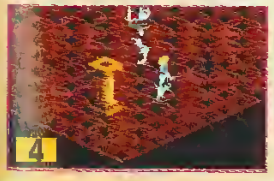


8

1

2

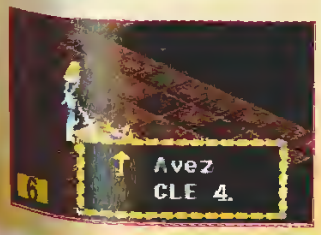
3


4

La deuxième partie de notre aide de jeu s'achève là, sur la découverte de l'épée « Light Crusader », préfigurant ce qui sera la dernière ligne droite de cette aventure.
Avec tout ça, vous avez largement de quoi occuper votre temps libre. Je vous propose donc de vous retrouver le mois prochain pour les deux derniers niveaux de Light Crusader, avec une surprise à la clé.
Bonne exploration.

Wolfen

5



6

SOS PLAYER

Le Magazine N°1 des Consoleurs
Player one

Tu recherches des codes inédits, des astuces de tueur, des cheats à tomber par terre ? Tu veux tout savoir sur les jeux vidéo, les mangas ou Dragon Ball ?

Pas de panique !!!

36 69 77 33

Les players ont sélectionné des tonnes d'astuces et d'informations sur les meilleurs jeux.

Player One 100 % information

36 69 : 2,23 F la minute.

Christian Dao

Reportage

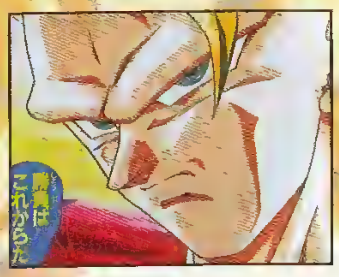
MANGA MAG

Comme tous les mois, *Player One* fait le tri dans la tonne de nouveautés manga et japanimation... Le verdict suit !

GOGETA !

Vous le savez, les deux derniers films de *DBZ* viennent de sortir au cinéma ! Nous les

avons vus : *Gogeta* est bourré de combats mais souffre un peu d'une mise en scène « rustique ». En revanche, *Tapion* est formidable et du



© Akira Toriyama/Bird Studio/Shueisha/Toei

niveau de *L'histoire de Trunks* ! On notera avec satisfaction que les chansons japonaises ont été conservées et qu'aucun artiste AB ne braille pendant les films (du moins dans la version que nous avons vue) ! Nous attendons avec une impatience croissante les résultats des films en termes de box-office. S'ils cartonnent (et tout laisse à penser que ce sera le cas), les sorties ciné d'animés promettent de se multiplier. Wait and see. En attendant, on pourra célébrer une nouvelle fois la DBZ mania en lisant l'anime-comic consacré à Gogeta. La tradition de qualité de cette catégorie d'ouvrages est respectée : formidable couleur, papier glacé luxueux, présentations des personnages, bref le pied ! Par ailleurs, le quatrième tome des anthologiques art-books dédiés à *Dragon Ball* sera paru quand vous lirez ces lignes. Il abordera les différents mondes où évoluent Goku et les autres. On ne le répétera jamais assez : ces bouquins sont essentiels pour tout Gagaballien !

CE QUE VOUS NE VERRREZ PAS !

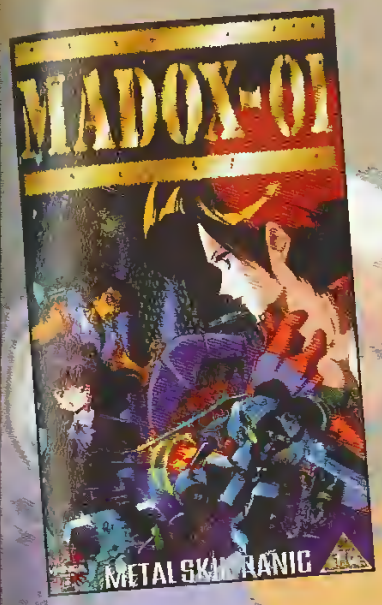
Plusieurs scènes de *Gogeta* ont été coupées : elles impliquent un clone de Hitler, ressuscité avec une armée de morts. Cette troupe de zombies est présente dans la version française mais, à aucun moment on ne voit leur chef, pourtant bien présent au Japon, comme le prouvent cet extrait tiré de l'anime-comic...

MADOX 01

Dirigé par Shinji Aramaki, *Modox 01* raconte l'histoire de Koji, un jeune homme qui tombe en possession d'une sorte d'exosquelette balèze, un mécha qui constitue l'armement ultime du soldat du futur ! Malheureusement pour Shinji, il reste coincé dans le Madox et est condamné à déambuler dans les rues de Tokyo, coursé par un lieutenant à moitié dément qui se déplace dans un blindé ! Mais il y a pire, puisque Koji a rendez-vous avec sa petite amie ! Imaginez le drame !

Modox 01 propose un mélange de science-fiction et d'humour agréable, avec beaucoup de rebondissements. Malheureusement, l'animation et les graphismes particulièrement quelconques font que cette OAV ne restera pas gravée dans les mémoires...

Ed. Manga Video GB. Pal.



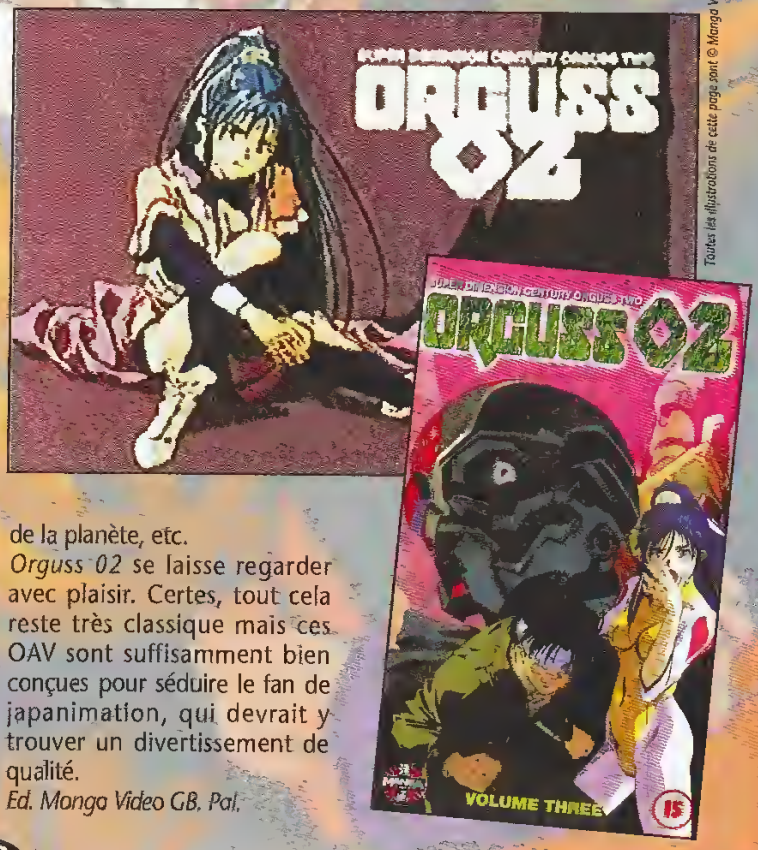
ORGUSS 02

La troisième K7 de cette série signée Fumihiko Takayama rassemble les cinquième et sixième OAV qui correspondent à la fin de l'histoire.

Encore une fois, voici un anime où les méchas ont la part belle. Les robots en action ici sont les Decimators, super-armes de guerre oubliées pendant deux siècles au fond des océans ou sous terre. Ce qui devait arriver arrive : des personnages belliqueux les réactivent. Comme on pouvait s'y attendre, la réapparition de ces Decimators menace considérablement l'avenir de la race humaine, de la planète, etc.

Orguss 02 se laisse regarder avec plaisir. Certes, tout cela reste très classique mais ces OAV sont suffisamment bien conçues pour séduire le fan de japanimation, qui devrait y trouver un divertissement de qualité.

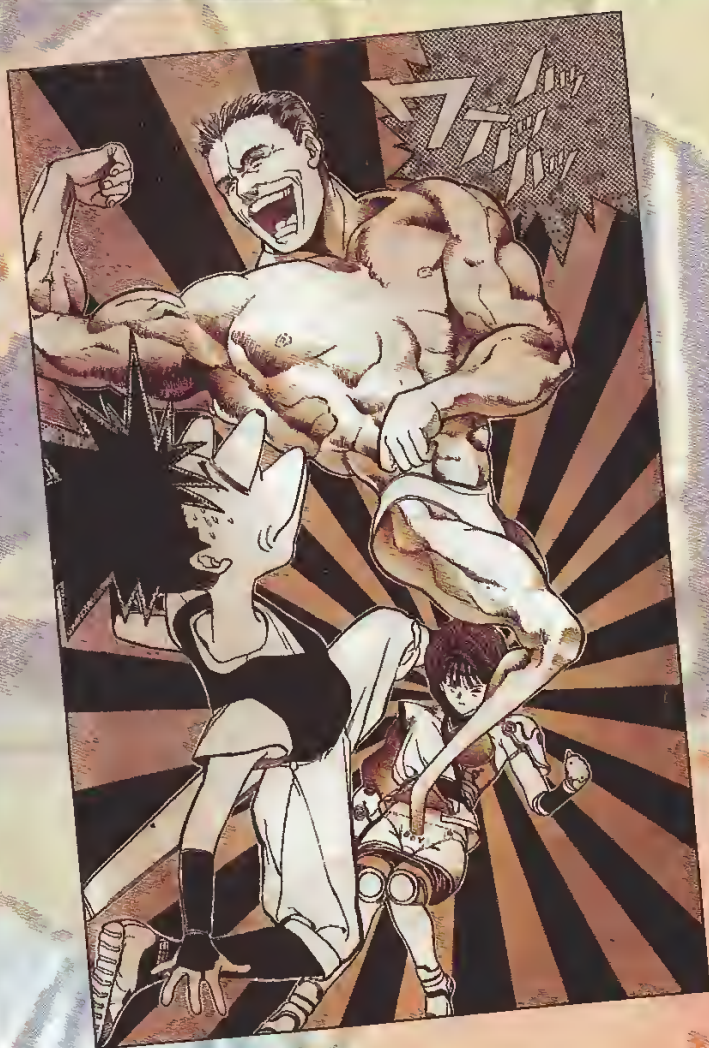
Ed. Manga Video GB. Pal.



Toutes les illustrations de cette page sont © Manga Video

ZETMAN

Auteur de *Wingman* et *Video Girl Aï*, Masakazu Katsura s'est forgé une jolie célébrité. Normal, cet auteur réussit à conjuguer des scénarios efficaces et inspirés avec des dessins exquis et enthousiasmants. Paru dans la collection des Jump Comics des éditions Shueisha (le format *Dragon Ball*), *Zetman* constitue sans aucun doute l'œuvre la plus aboutie du dessinateur au niveau graphique. Impressionnantes de virtuosité et de précision, les planches de *Zetman* nous entraînent dans un univers fantastique où cohabitent super-héros (un hybride de *Batman* et de *Cell* !), adolescents et minettes typiques de l'auteur (souvenez-vous de *Moémie* !). À la hauteur de sa réputation, Katsura se fait une joie de nous dévoiler les petites culottes de ses héroïnes (le résultat ? Iggy se prend désormais pour Tortue Géniale !). L'utilisation magistrale du noir et blanc, la finesse du trait et le détail apporté aux décors (il faut voir les toitures !) frisent la démence. On savait Katsura doué. Avec *Zetman*, il entre définitivement dans la cour des grands. Dans ces conditions, on ne peut que trépigner en attendant les prochains travaux de l'auteur. Espérons qu'un éditeur français aura le bon goût de traduire *Zetman*... Dépêchez-vous de foncer découvrir les quatre récits qui composent ce super-manga, une réussite absolue qui prouve une fois de plus la richesse incroyable de la bande dessinée japonaise. Un must, vraiment !



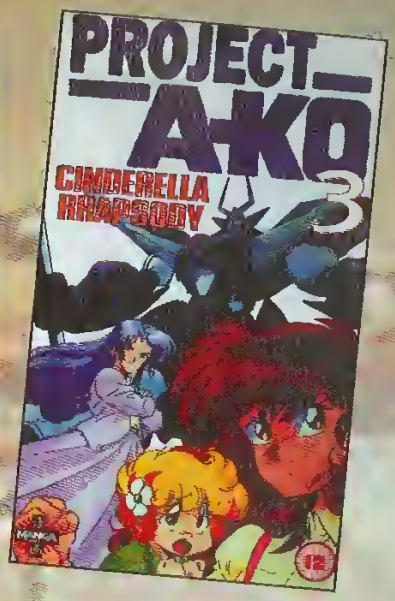
Toutes les illustrations de cette page sont © M. Katsura/Shueisha.

Toutes les illustrations de cette page sont © Manga Video

réussite
fois de
able de
onaise.

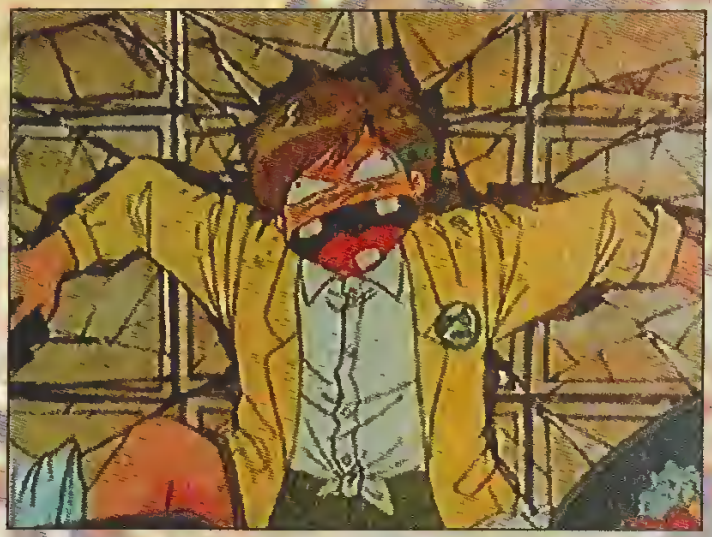
DOMINION

Dixième (et dernier) volume du *New Dominion Tank Police*, cet anime réalisé par Noboru Furuse devrait recueillir l'approbation des fans de Masamune Shirow, qui créa le manga original. Cet épisode est à la hauteur des deux segments parus en France chez Manga Video. Rappelons que *Dominion* se déroule au début du XXIIe siècle, à une époque où la violence terroriste a obligé le gouvernement à créer une force spéciale équipée de blindés (!) : la Tank Police. *Dominion* s'organise autour de Leona, une jeune recrue que — rassurez-vous — les événements auront tôt fait d'endurcir ! Contrairement au décevant anime *Appleseed*, *Dominion* est truffé de combats bien destroy et d'action hyper speed. C'est particulièrement réjouissant !
Ed. Manga Video GB. Pal.



PROJECT A-KO

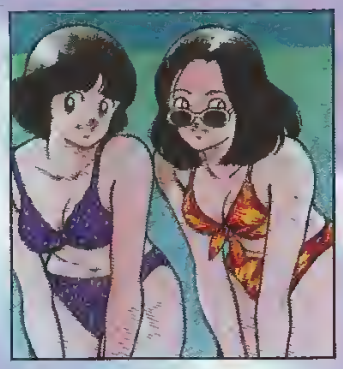
Humour, délire et fantastique sont au programme du *Project A-Ko* de Yuji Moriyama. La troisième K7 ne déroge pas à la règle (deux autres arrivent au début de l'année prochaine) et les fans de japanimation marrante devraient bien s'éclater en suivant les aventures de A-Ko Magami et de C-Ko Kotobuki. *Project A-Ko* raconte l'amitié impossible qui lie la « plus forte écolière du monde » à une princesse extraterrestre. Mais comme tout ne va jamais pour le mieux dans le meilleur des mondes, il y a toujours des gens pour vous gaver, comme l'infernale B-Ko Daitokuji...

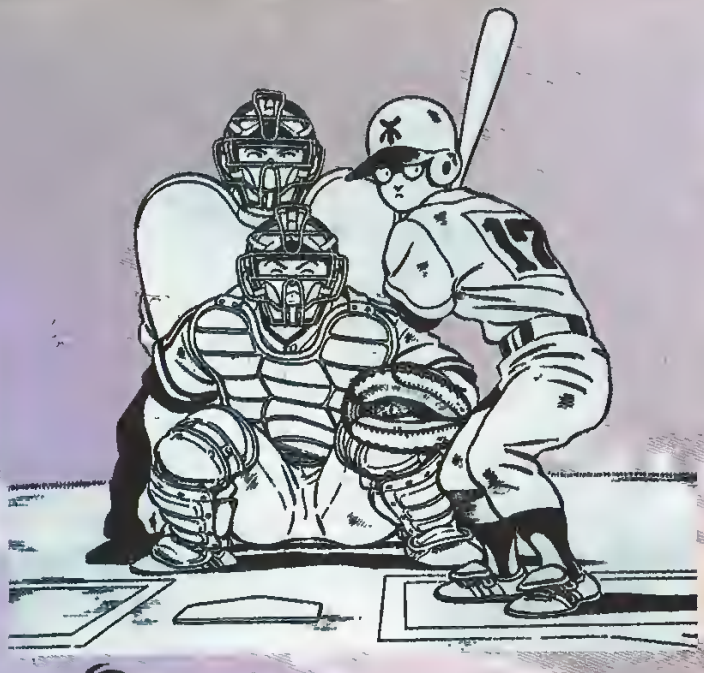


Amitié, romance, science-fiction (avec méchas !), humour, délire et encore délire : *Project A-Ko* gagne franchement à être connu ! Et côté animation et graphismes, il vaut le détour : il faut essayer *Project A-Ko* !
Ed. Manga Video GB. Pal.

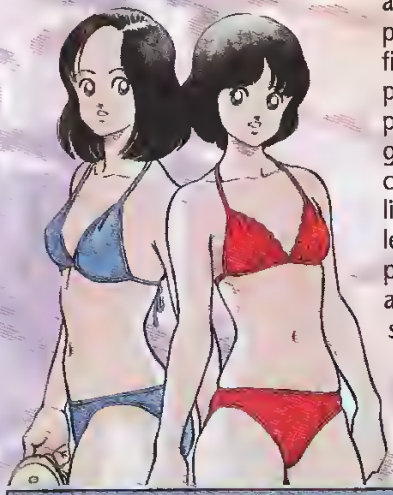
MITSURU ADACHI

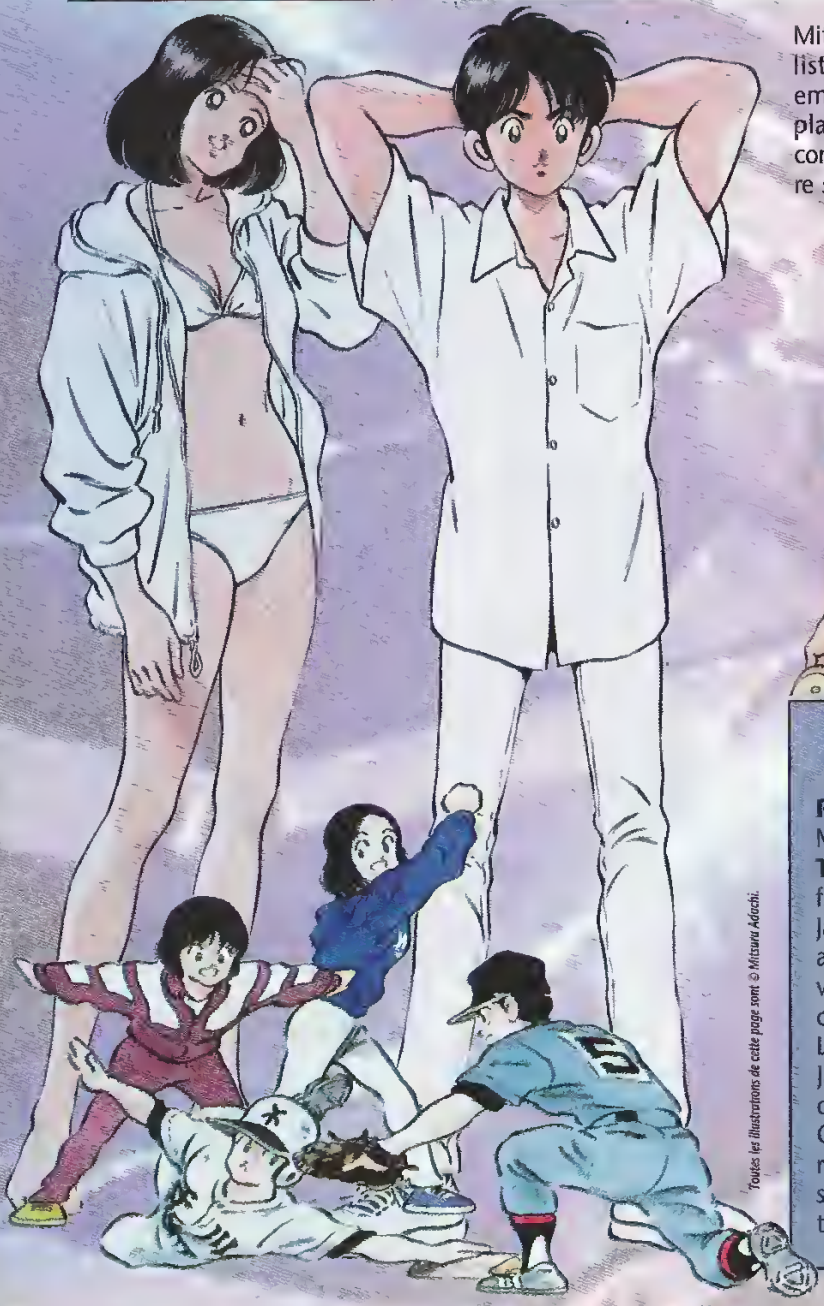
... est l'auteur de la série d'animes *Slow Step*, que l'on peut trouver en version originale sous-titrée chez AK Vidéo.





Mitsuru Adachi est le spécialiste des amourettes et des embrouilles lycéennes, qu'il place généralement dans un contexte sportif. *H2*, sa dernière série en date, ne déroge pas à la règle puisqu'elle se déroule sur fond de matches de base-ball. Très rafraîchissant, ce manga prouve une nouvelle fois le talent graphique et la personnalité indéniable de son auteur. *H2* a donné lieu à un portfolio vraiment magnifique. On y trouve les principaux personnages de la série, présentés sur des feuilles grand format, avec impression classe, couleur de méga-qualité, bref le rêve pour tout collectionneur ! Histoire de situer, précisons que ce splendide artefact a déclenché l'enthousiasme de béotiens antimangas, présents à la rédac le jour où nous l'avons reçu... Voyez le genre !





Toutes les illustrations de cette page sont © Mitsuru Adachi.

BRÈVES JAPANIMATION

Patlabor 2 de Mamoru Oshii sort en vidéocassette chez Manga Video Angleterre au début du mois !

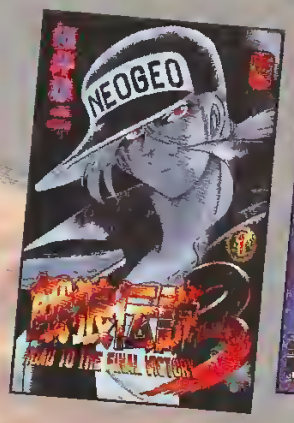
The Ghost In The Shell de Mamoru Oshii (toujours lui), le film animé tiré du manga de Shirow sort simultanément au Japon et en Angleterre (dans les salles). En France, il faudra attendre jusqu'au printemps 96 et se contenter d'une sortie vidéo ! Prions pour que Manga Video, qui a coproduit le film, change d'avis !

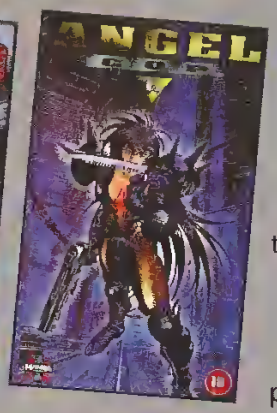
Les films **Orange Road** et **Blackjack** sont annoncés au Japon pour l'année prochaine. **Virtua Fighter**, la série, a débuté sa carrière à la télé japonaise au début octobre.

On ne sait pas encore si la série télé **Dragon Ball Z** continuera au Japon l'année prochaine. En attendant, Van Damme s'apprête à jouer Son Gokû dans un film produit par Dorothée... Non, c'est pas vrai !

FATAL FURY 3

Suite de notre populaire série « bourrinus maximus », cette transposition manga du célèbre beat them up de la Neo Geo ne présente absolument aucun intérêt pour tout lecteur normalement constitué. Seuls les fans acharnés de Terry et les autres pourront éventuellement trouver leur compte dans ce manga de série, sans personnalité aucune. Ce pur produit du merchandising nippon ne présente en effet aucun intérêt narratif et graphique. Quitte à acheter du manga, autant qu'il soit bon (voir *Zetman*) !

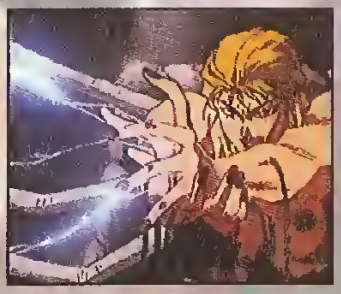




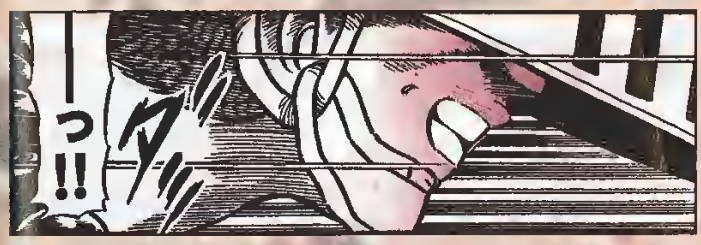
ANGEL COP

Cette sixième et dernière K7 consacrée aux exploits d'Angel, une policière membre des troupes d'élite de la Force Spéciale de Sécurité (des spécialistes de la lutte antiterroriste), se révèle redoutable d'efficacité. Angel y affronte une affreuse serial killer psychopathe nommée Lucifer. Pendant ce temps, tout pète et Tokyo est quasiment mis à feu et à sang. Bref, l'ambiance particulièrement joyeuse de cette OAV devrait arracher des grognements de joie aux plus bourrins des fans de beat them up (je ne t'ai rien demandé Bubu, laisse-moi tranquille !). Signalons que le dessin des personnages a été confié à nul autre que Nobuteru Yuuki — oui, celui des Chroniques de la Guerre de Lodoss ! Conclusion : bien que n'étant pas essentielle, cette OAV mérite toute votre attention !

Ed. Manga Video GB. Pal.



Toutes les illustrations Angel Cop sont © Manga Video.



Toutes les illustrations Fatal Fury 3 sont © SNK.

Les jeux PlayStation
Un hors-série Player One

EN KIOSQUE

Tout sur la PlayStation
Une K7 vidéo gratuite

PATLABOR

Au moment où sortent en vidéo les films Patlabor (le premier en France, le second en Angleterre), il n'est peut-être pas inutile de préciser que l'on trouve encore en import le Weekly Shanen Sunday Special Issue consacré aux travaux réalisés par Masami Yuuki pour le long-métrage animé. D'excellente facture, cet art-book présente force illustrations couleur, crayonnés et fiches indicatives sur les persos de ce célèbre DA. Ajoutons qu'une sélection de petites histoires en mangas complète ce bouquin intéressant et vivement recommandé aux fans des fabuleux méchas de Patlabor.

© D.R.

CLAMP

Les quatre filles du studio Clamp (RG Veda, Magic Knight Ray-Earth) n'en finissent pas de confirmer leur prééminence sur le manga actuel. Pour preuve, ce beau numéro du magazine Newtype (une revue digne des plus beaux art-books) dédié à Miyukichan In The Wonderland. C'est joli, frais et sublimement féminin. On vous le conseille !

© Clamp

© Clamp

© Clamp.

TENCHI MUYOU

Toujours dans la série Newtype, ce volume présente des illustrations réalisées pour cette série d'OAV attendue d'un jour à l'autre en France, chez Kaze Animation. Bénéficiant de superbes couleurs et de graphismes vraiment agréables, ce livre ne peut qu'aiguiser notre envie de découvrir cette série.

Les K7 présentées dans ces pages sant disponibles chez Album et doublées en anglais. Les K7 Pal passent en N&B sur un magnétoscope Secam.

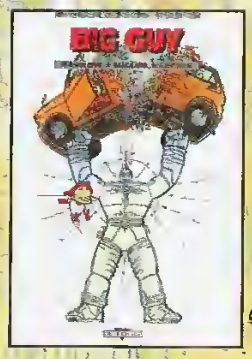
© D.R.

© Clamp

© D.R.

GEOF DARROW : L'INTERVIEW !

On vous a déjà parlé de *Big Guy*, une formidable histoire de monstre lâché dans Tokyo... *Player* a rencontré Geof Darrow, son auteur, le plus dément du moment !



Rappelons en préambule que Darrow est le dessinateur le plus chirurgical de sa génération. Son talent, il le met au service de récits fous, où pullulent robots monstrueux, créatures délirantes et hommages au Japon. Nous nous devions de le rencontrer...

*PLAYER ONE : Quelle est l'origine de **Big Guy** ?*

GEOF DARROW : J'avais envie de faire un comics de super-héros. J'ai toujours aimé les robots, les mecs avec des armures et tout ça...

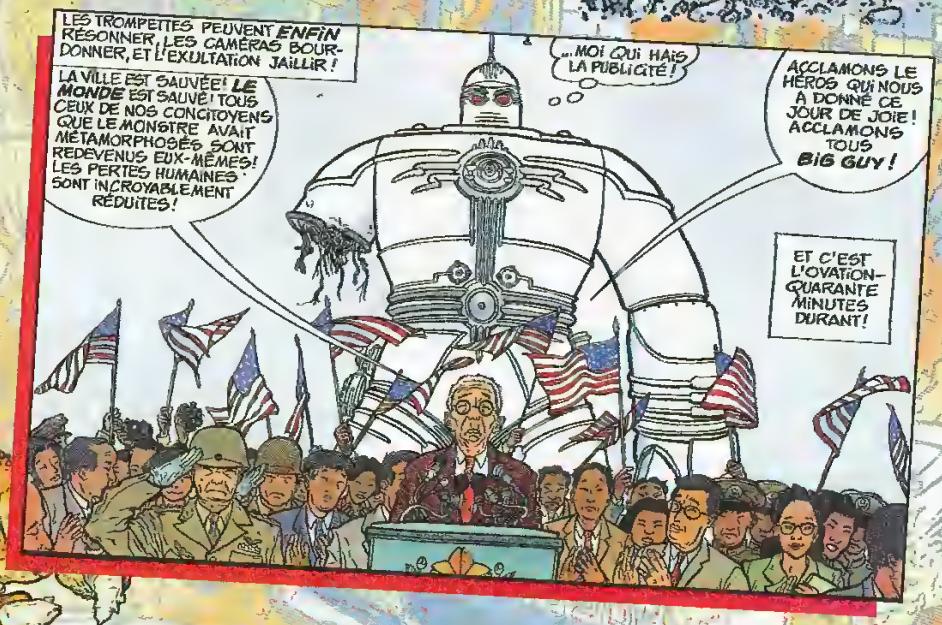
*Comment est-ce de travailler avec Frank Miller, qui a écrit le scénario de **Big Guy** ?*
Pour Big Guy, c'était un peu différent de d'habitude. Il m'a envoyé un synopsis du genre « un monstre attaque une ville », j'ai dessiné l'histoire et il a rajouté les textes et les dialogues une fois que toutes les planches étaient terminées.

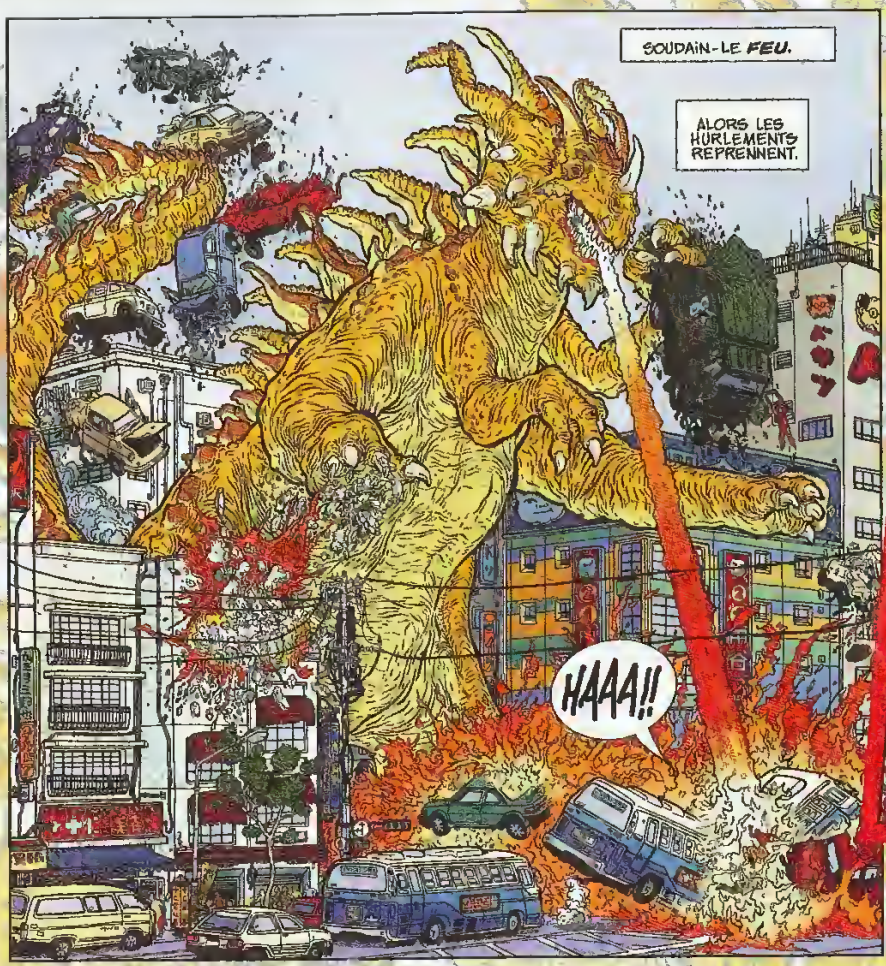
Vous avez œuvré à la manière des Marvel Comics ?
Oui.

Tu t'intéresses au Japon ?
Oui. C'est le pays où l'on fabrique des gros monstres et des robots ! J'ai toujours adoré la culture commerciale japonaise.

Aimes-tu les mangas ?
Oh oui ! Je m'y intéresse depuis à peu près vingt ans.

Tes auteurs préférés ?
Comme tout le monde, j'aime Tezuka, le créateur d'Astro, Akira Toriyama pour surtout Dr. Slump, Miyazaki et Otomo.





J'en aime bien sûr d'autres mais je ne me souviens plus de leurs noms car ils étaient écrits en japonais !

*Big Guy est un hommage à **Astro** et aux gros robots des années 50...*
C'est avant tout un hommage aux héros de Marvel, les bédés du début des années 60 comme Tales to Astonish.

Est-ce que l'album français comprend toute l'histoire, ou y aura-t-il une suite ?
L'album français rassemble l'intégralité de l'histoire.

Quel est legenre de films que tu apprécies?
En ce moment, je suis intéressé par les films de Sam Raimi (Darkman, Mort ou vif) et John Woo (A toute épreuve).

*Attends-tu avec impatience les prochains films de **La Guerre des Étoiles** ?*
J'irai bien sûr les voir quand ils sortiront mais j'en ai un peu marre de ce qu'est devenu George Lucas. C'est un peu comme avec Walt Disney... Lucas et Star Wors, c'est un peu le Graal, un truc sacré auquel on n'a pas le droit de toucher. Tout ce qu'il fait devrait être considéré comme forcément génial ! Ça me gonfle un peu...

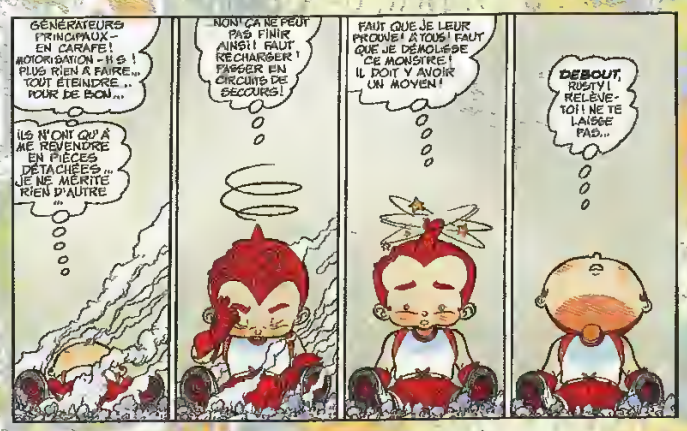
Aimes-tu les jeux vidéo ?
Oui, mais si je commence à jouer, je ne m'arrête plus !

Tu es américain mais tu vis en Normandie. Qu'est-ce que tu aimes là-bas ?
Les vaches ! (Rires.) À Los Angeles, on n'en voit pas beaucoup ! En revanche, il y a parfois des coyotes et des biches...

Quels sont tes projets ?
Je vais dessiner un autre Big Guy et je travaille aussi sur un western...

Big Guy de Geof Darrow et Frank Miller. Éd. Delcourt.

Inoshiro



Chroniques de la Guerre de Lodoss

MAPS

Ranma½

BUBBLEGUM CRISIS

Une quête fantastique dans un monde décidé à sommeiller [illegible]
(six cassettes en [illegible])

Chasseur de Zoanoïdes galactiques, sur la belle planète Lumière
(deux cassettes [illegible])

Les mécaniques [illegible] à l'époque du célèbre héros de Takahashi – inédit !
(deux cassettes à [illegible])

Le must du cyberpunk [illegible] à Mégalopolis
(huit cassettes à sortir [illegible])

Quand les [illegible] de Lemnear mènent une enquête épique [illegible] le mal
(une cassette [illegible])

La créateur d'un [illegible] dieu [illegible] un prétendant [illegible] d'un aventurier [illegible] Deuxième Grande Mutation
(une cassette [illegible])

KAZE ANIMATION

Chasseur du Zoanoïd galactique [illegible] univers [illegible] à l'ouest étoile suivante
(deux cassettes [illegible])

Le créateur des Chevaliers du Zodiaque [illegible] de la [illegible] du dieu Fuma
(deux cassettes [illegible])

Quand la jeune-fille est [illegible] par un dictateur [illegible] l'équilibre [illegible] sur les [illegible] ! Un [illegible] [illegible]
(une cassette [illegible])

Quand [illegible] se réveille [illegible] un [illegible] devient [illegible] un enfer ! Excès [illegible]
(deux cassettes [illegible])

[illegible] dans un monde futuriste [illegible] par les japonais [illegible] supériorité [illegible] américaines
(deux cassettes [illegible])

PROCHAINEMENT EN VERSION FRANÇAISE

RAN LA LEGENDE VERTE
ARMITAGE III

I·R·I·Ã

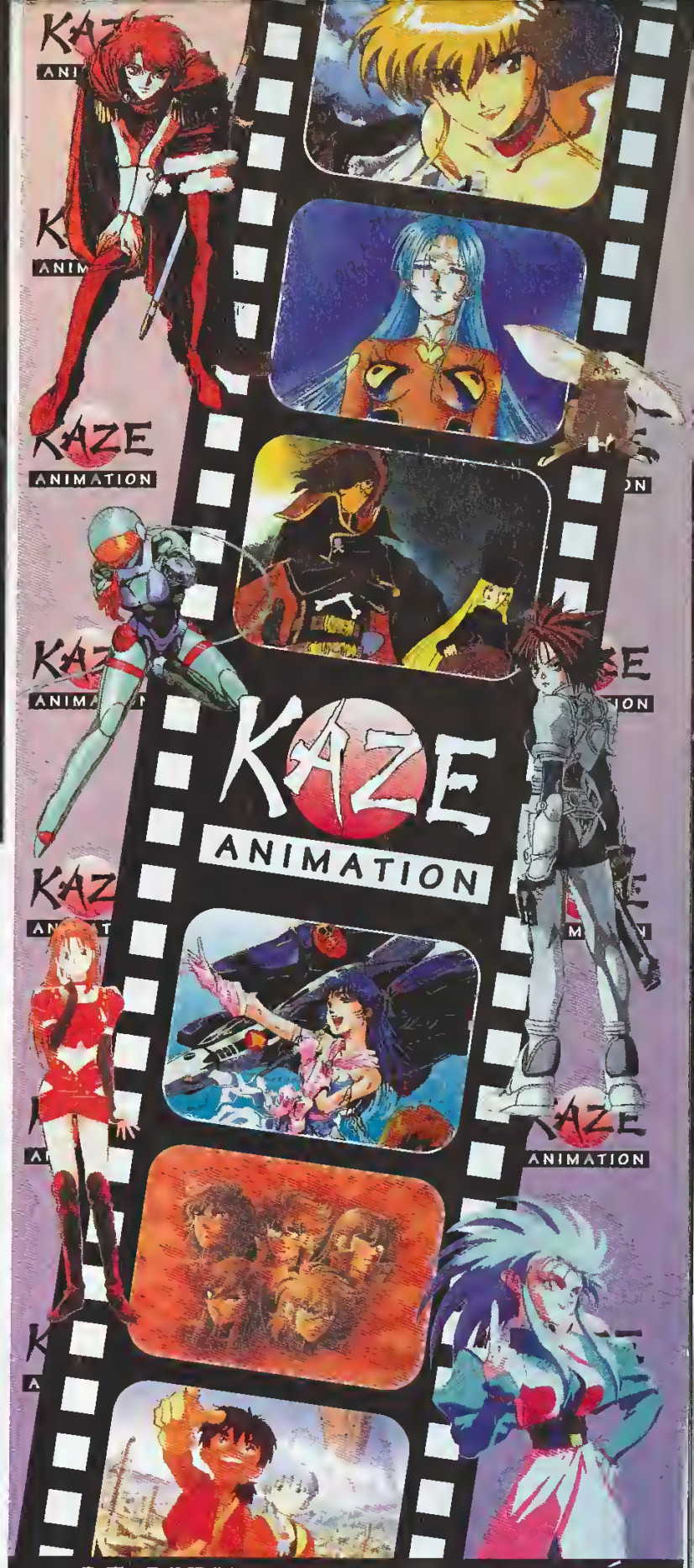
Kojirô!

Plastic Little

Tenchi Muyo
Ryo-Ohki

MOLDIVER

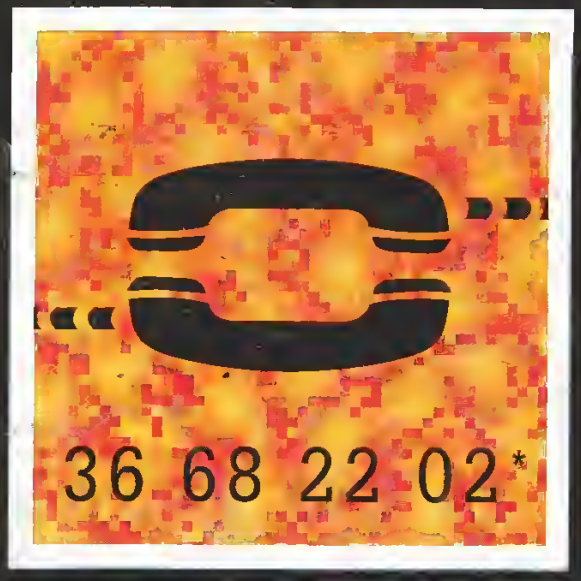
YUGEN KAISHA
KISHIN HEIDAN



LE MEILLEUR DE L'ANIMÉ SUR PETIT ET GRAND ÉCRAN

© Kaze Animation / Pioneer / Toei Doga / Marubeni / Kadokawa / KSS / Big West / Shumpha / Mitsubishi

KILLER INSTINCT
Au Multimedia World Show
du 22 au 26 Novembre 1995,
vous allez tomber sur un os.
Venez participer au grand concours
Killer Instinct pour gagner un jeu toutes
les heures sur le stand Nintendo.
5e SALON
INTERNATIONAL
DE LA HIGH-TECH
DE LOISIRS
SUPERGAMES
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM



EN CAS D'EXTREME
URGENCE
PRATIQUEZ LE
BOUCHE-A-BOUCHE

SONY GAME LINE
POUR TOUT SAVOIR
SUR LA PLAYSTATION
ET SUR TEKKEN

Si tu ne connais rien de tes 17 ennemis et si sur 646 parades tu n'en connais qu'une et encore par hasard, comment veux-tu avoir une chance de triompher. Le Sony Game Line est là pour t'aider et t'indiquer les coups spéciaux. Mais ne rêve pas trop, tes ennemis resteront toujours tes ennemis.

(*) 3 F/mn TTC.